Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro
02/14 · Ausgabe 202 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 02

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Vorabversion ausführlich gespielt!

NINTENDO 2014

Auf 26 Seiten: Die heißesten Games des Jahres für Wii U und 3DS in der Vorschau!

JAHRES-RÜCKBLICK **2013** AUF 6 SEITEN

SPIEL DIE MONSTER-PUZZLE-APP!

Für Tablets und Smartphones erhältlich!

Soundtrack von Chris Hülsbeck!

ON THE RUN!

AUF iOS, ANDROID & FACEBOOK!

JETZT DOWNLOADEN!

Available on the App Store

Google play

Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

Auch kostenlos spielbar auf facebook

25 JAHRE computec

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Ganz nach dem Motto „Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät?“ ist es wieder so weit: 2013 liegt hinter uns. Und was für ein ereignisreiches Jahr für Nintendo es doch war! Der 3DS glänzte mit einem Hochkaräter nach dem anderen, während die Wii U aufgrund von mageren Verkaufszahlen und zahlreichen Spieleverschiebungen zu Nintendos Sorgenkind wurde. In unserem Jahresrückblick lassen wir 2013 Revue passieren und blicken auf die Höhen und Tiefen des vergangenen Jahres zurück. Gleichzeitig sehen wir aber natürlich auch nach vorn. Und das nur zu gerne, denn 2014 verspricht ein richtig starkes Nintendo-Jahr zu werden. In unserem 26-seitigen Vorschau-Special erwartet euch die volle Infobombe über die spannendsten Games, mit denen Nintendo 2014 auf der Wii U und dem 3DS punkten will. Allen voran werfen wir einen ausführlich Blick auf *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, das schon in wenigen Wochen für die Wii U erscheint und das wir vorab bereits ausgiebig spielen konnten. Aber auch *Mario Kart 8, Super Smash Bros., Bayonetta 2, Watchdogs, Yoshi's New Island, Kirby: Triple Deluxe* sowie viele weitere vielversprechende Titel für Wii U und 3DS nehmen wir uns für euch zur Brust.

Im Testteil der aktuellen Ausgabe fühlen wir *Mario Party: Island Tour* auf den Gaming-Zahn. Ob die Mario-Party auch unterwegs ein echter Spaßgarant ist, wie viel Laune die Minispiele machen und vieles mehr lest ihr unserem 3DS-Test. Zudem haben wir *Scribblenauts Unlimited* auf dem Prüfstand, das nach vielen Monaten der Verschiebung endlich den Weg auf Wii U und 3DS gefunden hat. Selbstverständlich findet ihr diesmal auch den zweiten Teil unserer großen Komplettlösung zu *Super Mario 3D World*. Somit steht euch nichts mehr im Weg, alle grünen Sterne in Marios neuestem Hüpfabenteuer für euch zu beanspruchen. Ansonsten erwartet euch auch dieses Mal wieder der gute Mix aus Nintendo eShop, Community-Seiten, Retro-Artikeln und Leserbriefen.

Und zu guter Letzt möchten wir euch noch auf ein tolles Jubiläum hinweisen: Unser Verlag Computec feiert 2014 sein 25-jähriges Bestehen. Das wollen wir mit verschiedenen Aktionen rund um diesen besonderen Geburtstag feiern. Einen Vorgeschmack auf die geplanten Aktionen findet ihr auf www.videogameszone.de/computec25.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

NINTENDO 2014 (Vorschau)

Seite 12

Welche Highlights stehen 2014 für Wii U und 3DS an? Das verrät unser Vorschau-Special!

MARIO PARTY: ISLAND TOUR (Test)

Seite 48

Ob die Mario-Fete auch unterwegs Laune macht, erfahrt ihr in unserem Test.

JAHRESRÜCKBLICK 2013 (Reportage)

Seite 68

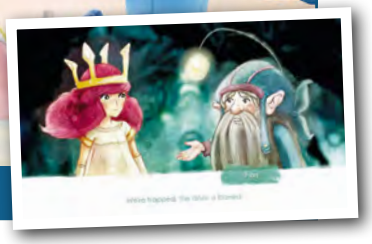
Wir blicken auf ein ereignisreiches Jahr zurück und küren unsere Spiele des Jahres.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Für die eigentlichen Tests gab es diesmal nicht viel Andrang. Stattdessen waren alle scharf darauf, den Klassiker *The Legend of Zelda: A Link to the Past* für unsere Nintendo-eShop-Rubrik zu testen. Tja, Retro wird eben großgeschrieben bei uns in der N-ZONE-Redaktion.
- **Level, an dem (fast) jeder verzweifelt ist:**
  „Der Weg des Champions“, die allerletzte Bonuswelt in *Super Mario 3D World*. Boah, ist dieser Level heftig! Fast die gesamte Redaktion hat sich an dieser harten Nuss versucht, doch gemeistert hat sie nur unser Praktikant Heiko, und das auch erst nach unzähligen Versuchen sowie diversen Gamepad-beinaheschmeiß-Anfällen.
- **Teamleistung des Monats:**
  Dieses Jahr kollidierte die Erstellung der aktuellen Ausgabe besonders heftig mit den Feiertagen. Um euch trotz der Widrigkeiten das bestmögliche Lesevergnügen zu bieten, haben alle im N-ZONE-Team besonders fleißig angepackt!

DAS TEAM

02/2014



MARCO

Das neue Jahr wird verspielt! Um bei der Fülle an kommenden Titel den Überblick zu behalten und die Spreu vom Weizen zu trennen, stellen wir euch die wichtigsten Titel 2014 auf satten 26 Seiten vor. Mit dabei sind sowohl Previews zu Blockbustern wie *Mario Kart 8* und *Super Smash Bros.* als auch solche zu eShop-Geheimtipps wie *Shovel Knight* und *Child of Light*.

VORSCHAU-SPECIAL | AUSBLICK 2014

LUKAS

Mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* startet die Wii U stark ins neue Jahr. Wir konnten den Titel ausführlich anspielen und verraten euch unsere Eindrücke. So viel sei schon einmal verraten: Hinter dem grandiosen Vorgänger braucht sich das affige Jump & Run auf keinen Fall zu verstecken und es macht sogar einem gewissen Klempner ordentlich Konkurrenz.

VORSCHAU | DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

START

Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Ausblick 2014 12
Magazin 06
Most Wanted 10

Wii U

Child of Light (eShop) 36
Bayonetta 2 26
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 14
Hyrule Warriors (Arbeitstitel) 31
Lego Der Hobbit 30
Mario Kart 8 18
Oddworld: New 'n' Tasty (eShop) 37
Pac-Man und die Geisterabenteuer 33
Pier Solar HD (eShop) 37
Project Cars 29
Scribblenauts Unmasked 33
Shantae: Half-Genie Hero (eShop) 34
Shovel Knight (eShop) 35
Super Smash Bros. Wii U 20
The Lego Movie Videogame 30
Watchdogs 27
Wooden Sen'sey (eShop) 36
X (Arbeitstitel) 33

3DS

Etrian Odyssey: Untold: The Millenium Girl 31
Kirby: Triple Deluxe 24
Lego Der Hobbit 30
Mario Golf: World Tour 28
Pac-Man und die Geisterabenteuer 33
Professor Layton vs. Ace Attorney 32
Retro City Rampage (eShop) 37
Scribblenauts Unmasked 33
Senran Kagura Burst 32
Shovel Knight (eShop) 35
Super Smash Bros. 3DS 21
The Lego Movie Video Game 30
Yoshi's New Island 22

TEST

Charts 58
Das Team 39
Kalender 44
Meinungsmache 40
Release-Termine 42
So testen wir 38
Top-Spiele 50

Wii U

Pikmin 3 DLC (eShop) 61
RUSH (eShop) 63

48

TEST | MARIO PARTY: ISLAND TOUR

VIKTOR

Die *Mario Party*-Reihe steht seit jeher für ausgesprochen launige Mehrspieler-Partien. Während ein neuer Ableger für die Wii U noch nicht einmal angekündigt ist, unterziehen wir die 3DS-Fete *Mario Party: Island Tour* bereits einem ausführlichen Test. Auf zwei Seiten verraten wir euch, ob ihr die Partyhüte aufsetzen oder der Feier lieber fernbleiben solltet.

68

REPORTAGE | JAHRESRÜCKBLICK 2013

BENJAMIN

2013 war ein ereignisreiches Jahr für Nintendo: Während die Wii U nach einem erfolgreichen Launch Ende 2012 eine schwierige Zeit mit mauen Verkaufszahlen durchmachte, erlebte der 3DS einen Höhenflug nach dem anderen. Tolle Spiele gab es aber trotzdem für beide Konsolen zu kaufen. Wir blicken zurück auf unsere Nintendo-Highlights des vergangenen Jahres.

Scribblenauts Unlimited 46
Zelda: A Link to the Past (Virtual Console) 60

3DS

3D Galaxy Force 2 (eShop) 61
Life Force (Virtual Console) 63
Mario Party: Island Tour 48
Scribblenauts Unlimited 47

ONLINE

Nintendo eShop 60

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 66
Yoshi's Island 64

REPORTAGE

Jahresrückblick 2013 68

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 86
Super Mario 3D World 74

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Galaxy Force 2, Online 61
Bayonetta 2, Vorschau 26
Bravely Second, Vorschau 06
Child of Light, Vorschau 36
Cocoto Magic Circus 2, Kalender 44
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Vorschau 14
Dr. Luigi, Kalender 44
Etrian Odyssey: Untold: The Millenium Girl, Vorschau 31
Hidden Expedition: Titanic, Kalender 45
How To Survive, Vorschau 07
Hyrule Warriors (Arbeitstitel), Vorschau 31
Kirby: Triple Deluxe, Vorschau 24
Lego Der Hobbit, Vorschau 30
Life Force, Online 63
Mario Golf: World Tour, Vorschau 28
Mario Kart 8, Vorschau 18
Mario Party: Island Tour, Test 48
Mein Gestüt 3D: Ein Leben für die Pferde, Kalender 45
Mystery Case Files: Dire Grove, Kids & Casual 09
NES Remix, Vorschau 06
Oddworld: New 'n' Tasty , Vorschau 37
Pac-Man und die Geisterabenteuer, Vorschau 33
Pier Solar HD, Vorschau 37
Pikmin 3, Online 61
Professor Layton vs. Ace Attorney, Vorschau 32
Project Cars, Vorschau 29
Putty Squad, Kalender 45
Retro City Rampage, Vorschau 37
RUSH, Online 63
Scribblenauts Unlimited, Test 46
Scribblenauts Unmasked, Vorschau 33
Senran Kagura Burst, Vorschau 32
Shantae: Half-Genie Hero, Vorschau 34
Shovel Knight, Vorschau 35
Super Mario 3D World, Tipps 74
Super Smash Bros. 3DS, Vorschau 21
Super Smash Bros. Wii U, Vorschau 20
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Online 60
The Lego Movie Videogame, Vorschau 30
Watchdogs, Vorschau 27
Wii Karaoke U, Kids & Casual 09
Wooden Sen'sey, Vorschau 36
X (Arbeitstitel), Vorschau 33
Yoshi's Island, Retro 64
Yoshi's New Island, Vorschau 22
Young Justice: Vermächtnis, Kalender 45
Zumba Fitness World Party, Kalender 44

BRAVELY SECOND ANGEKÜNDIGT

3DS Fortsetzung des großen Rollenspiel-Highlights für den 3DS soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Der neue Charakter Magnolia, einmal als Artwork und einmal in Spielgrafik.

Der schöne Look des Spiels soll beibehalten werden. Gute Entscheidung!

Gerade erst ist *Bravely Default: For the Sequel* in Europa auf den Markt gekommen (Amerikaner müssen auf den 7. Februar warten), schon hat Square Enix einen offiziellen Nachfolger angekündigt und sogar einen ersten Trailer veröffentlicht. Dieser lässt bislang aber nicht viel mehr als ein paar Spekulationen zu. Fest steht nur, dass *Bravely Second*, so der Name des Spiels, einige Jahre nach seinem Vorgänger angesiedelt sein wird. Von Tiz, Edea und anderen bekannten Figuren fehlt bislang jede Spur, stattdessen setzt euch das Spiel mit Magnolia einen ganz neuen Hauptcharakter vor die Nase. Das optische Design des Spiels soll möglichst unangetastet bleiben, eine etwas erwachsenere Auslegung der Figuren gönnt sich Square Enix aber dann doch. Keine schlechte Nachricht, wenn man die Meldung vom Dezember berücksichtigt, dass Character Designer Akihito Yoshida nach 18 Jahren das Unternehmen verlassen hat, um für künftige *Bravely Default*-Titel als freier Mitarbeiter zu agieren. Abseits von *Bravely Second* ist im Augenblick kein weiterer Vertreter der Reihe geplant, doch schon jetzt hat Square Enix Wünsche zu einem jährlichen Ableger der Reihe geäußert. Ein zweischneidiges Schwert, könnte sich die neue Serie so doch recht fix abnutzen, wenn alle zwölf Monate ein neues *Bravely Default* erscheint.

LUIGI ALS KLEINER NENDOROID

Biz Marios Bruder wird eine seltene Ehre zuteil: Eine Mini-Version als kleiner Nendoroid.

Kurz vor der Jahreswende verkündete Nintendo feierlich, dass das Jahr des Luigi noch nicht vollständig vorüber sei. Ein paar Dinge verschieben sich ins nächste Jahr, wozu auch eine offizielle Nendoroid-Sammelfigur zählt. So wie jeder andere Nendo auch, bringt die Luigi-Version einige nette Extras mit. Beispielsweise ist das Base, auf dem die Figur steht, ein Stück größer, damit ihr dort serientypische Items platzieren könnt. Ob Gumba, Kugelwilli, grüne Röhre oder Staubwirbel vom Loslaufen, ihr könnt Luigi in allerhand lustige Situationen stecken und Positionen bewegen. Für umgerechnet 30 Euro könnte Nendo-Luigi voraussichtlich Ende Juni 2014 euch gehören. Höchstwahrscheinlich als Import, sofern hiesige Comicläden die Figur nicht selbst anbieten.

Der ikonische Moment des Gumba-Plättens: Auch den könnt ihr nachstellen.

SONIC: LOST-WORLD-PREISAUSSCHREIBEN: DIE GEWINNER

Platz 1 (Wii U + Sonic: Lost World): **Marco Meyer aus Laatzen**

Platz 2 (3DS + Sonic: Lost World): **Julian Meixner aus Matrei in Osttirol**

Platz 3 (Sonic: Lost World für Wii U und Sonic: Lost World für 3DS): **Fabian Makijewski aus Meerbusch-Osterath und Gabriela Drews aus Quickborn**

PRINZESSIN ZELDA IN SMASH BROS. DABEI

„Macht mal Platz, ich zeig euch, wie das geht.“ Zelda gibt den Ton an.

Wii U/3DS Eine weitere Dame gesellt sich zum bereits vorhandenen Prügel-Kader hinzu.

Prinzessinnen kommen und gehen, wie es ihnen beliebt. Haben wir es gerade noch so geschafft, Rosalina in die offizielle Preview auf Seite 20 einzubauen, muss sich Fräulein Zelda mit den News-Seiten begnügen. Damit ist die Anzahl der aristokratischen Kämpferinnen auf drei Stück angewachsen, nur von Daisy fehlt bislang noch jede Spur. Zelda beweist indessen Geschmack für den erhabenen Look: Erneut ist ihr Outfit aus *Twilight Princess* entnommen, in dem sie weitaus kühler rüberkommt als noch in der fröhlichen *Skyward Sword*-Variante. Vielleicht ist das ja als alternatives Outfit mit dabei. Auf jeden Fall wird es langsam immer enger für Kandidaten, die noch keine Einladung zum Turnier bekommen haben.

ZOMBIES ÜBERFALLEN DIE Wii U

Wii U PS3 und Xbox 360 sind bereits infiziert. Das Nintendo-Lager ist nächstes Jahr dran.

Bereits im vergangenen Oktober erschien auf der Playstation 3 und der Xbox 360 der Survival-Horror-Titel *How To Survive*. Zeitgleich sollte auch eine Version für Wii U erscheinen, doch kurz vor Release gab Entwickler Eko Software bekannt, dass diese auf einen unbestimmten Termin im nächsten Jahr verschoben wurde. Auch Publisher 505 Games hat den Titel nicht vergessen und machte jetzt Andeutungen, dass der Port immer noch in Entwicklung ist und noch vor Frühjahr 2014 im eShop erscheinen soll. Vielleicht werden die zusätzlichen Monate dazu genutzt, die Schwachstellen des Spiels auszubügeln, denn perfekt war *How To Survive* auf Xbox 360 und Playstation 3 wahrhaftig nicht. Eine andere Möglichkeit wären auch exklusive Zusatzinhalte.

Wie überlebe ich die Apokalypse? Regel 1: Fitness. Die Dicken sterben zuerst.

NES REMIX

Wii U Man nehme 16 klassische Retro-Games, stecke sie in einen Mixer und serviere das bunte Ergebnis der hungrigen Fan-Community.

Da hat Nintendo uns aber einen gehörigen Strich durch die Rechnung gemacht. Kurz vor der Heftabgabe lieferte der Konzern mit einer neuen Ausgabe von Nintendo Direct frische Infos zu kommenden Spielen, kündigte dort unter anderem *NES Remix* an und veröffentlichte es bereits direkt nach der Sendung! Zu spät für einen Test in unserem eShop-Bereich, aber ein kurzer Überblick hier war noch drin. Aus 16 wohlbekannten NES-Titeln hat Nintendo diverse Minispiele geknüpft, die teils nur wenige Sekunden dauern und ikonische Momente darstellen. Es reicht schon, bei *The Legend of Zelda* in der ersten Höhle das Schwert an euch zu nehmen oder in *Excitebike* eine gerade Strecke entlangzufahren, schon werdet ihr mit maximal drei Goldsternen pro Disziplin belohnt. Für genügend Sterne schaltet ihr Remix-Kurse frei, in denen Nintendo vieles über den von früher bekannten Haufen wirft. Ihr müsst gespiegelte Levels bewältigen, in *Mario Bros.* den wehrlosen Luigi beschützen oder abgedunkelte Welten durchqueren. Teilweise sind sogar Stellen dabei, die pixelgenaues Springen erfordern, was den fast nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrad der ersten Stages wettmacht.

Nanu, ein Grafikfehler? Nein, hier wurde die Levelstruktur ausgeblendet. Merkt euch also, wo der sichere Boden liegt.

Die Remix-Kurse stellen vieles, was man seit Jahrzehnten als selbstverständlich erachtet, gehörig auf den Kopf.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In erster Linie für die Kenner gedacht.“

Zunächst musste ich mir bei *NES Remix* erst einmal an den Kopf fassen. Da wird die ohnehin schon leichte Aufgabe, in *Super Mario Bros.* eine Bohnenranke sprießen zu lassen, noch vereinfacht, indem mir das Spiel den Block verrät, in dem das Rankengewächs versteckt ist. Nintendo, bitte, haltet eure Kunden doch nicht für sooo verpeilt, dass sie einfachste Aufgaben nicht raffen. Ansonsten bietet *NES Remix* eine schön gemachte Sammlung aus diversen Titeln samt geschichtsträchtiger Momentaufnahmen, an denen vor allem Retro-Enthusiasten ihre Freude haben dürften (zu denen ich mich natürlich zähle). Ein vollwertiges Spielerlebnis solltet ihr hier nicht erwarten, sondern eher ein Best of von ikonischen Augenblicken, die ihr selbst erlebt haben müsst, um ihren Wert schätzen zu können.

LINK MUSIZIERT AUCH IM NEUEN JAHR

Konzert Nintendo kündigt ein weiteres Konzert rund um *The Legend of Zelda* für 2014 an.

Als die *The Legend of Zelda*-Serie im Jahr 2011 ihr 25-jähriges Bestehen feierte, wurde diesem besonderen Anlass nicht alleine mit Videospielen Rechnung getragen. Eine in vielen großen Metropolen auf der ganzen Welt ausgetragene Konzertreihe namens „Symphony of the Goddesses“ begeisterte nicht nur Spielerherzen und zeigte, wie wichtig Nintendo die Traditionsreihe ist. Auch 2012 und 2013 wurden die beliebten Konzerte noch fortgesetzt. Am 13. Juli 2014 wird es nun ein weiteres, einmaliges *The Legend of Zelda*-Konzertereignis in London geben. Unter dem Titel „Symphonic Legends“ wird das London Symphony Orchestra hierbei Stücke aus zahlreichen Titeln der legendären Fantasy-Reihe zum Besten geben. Dabei werden jedoch nicht nur aus der „Symphony of the Legends“-Tour bekannte Klänge zu hören sein, sondern mit einer aus *Skyward Sword* stammenden Overtüre auch ein völlig neues Stück. Karten gibt es auf www.symphoniclegends.com.

Beim Konzert werden auch Lieder aus Meisterwerken wie *Ocarina of Time* und *The Wind Waker* zu hören sein.

MINECRAFT VERSION FÜR Wii U UNWAHRSCHEINLICH

Wii U Fans des Indy-Hits müssen wohl weiterhin auf PC und anderen Konsolen spielen.

Erscheint das Baukasten-Spiel *Minecraft* auch für die Wii U? Entsprechende Gerüchte kursierten in den letzten Wochen im Internet. Der Schöpfer des Spiels höchstpersönlich, Markus „Notch“ Persson, schiebt dem Gemunkel nun jedoch einen Riegel vor. Eine Version von *Minecraft* sei bei seinem Entwicklerstudio Mojang zurzeit nicht in Arbeit, da es aufgrund anderer Projekte schlicht an Ressourcen für eine Portierung mangeln würde. Jedoch spricht Persson im selben Atemzug die Vorteile an, die eine Wii-U-Version des Spiels hätte: Auf dem Touchscreen würden sich die Bau-Elemente sehr gut verwalten lassen und das Spielerlebnis somit bereichern. Somit scheint eine Version für Nintendos Heimkonsole nicht ausgeschlossen – nur sollte man zumindest in absehbarer Zeit wohl nicht damit rechnen.

Erscheint *Minecraft* für Wii U? Zumindest nicht in nächster Zeit, sagt der Schöpfer.

SEGA MÖCHTE FREE2PLAY-TITEL AUF 3DS ETABLIEREN

3DS Erster Gratis-Titel in Japan soll nur der Anfang des Geschäftsmodells auf dem 3DS sein.

Mit *Perfect Drift* bringt Sega das Free2Play-Modell in den eShop des 3DS.

In Japan wird schon in Bälde das Rennspiel *Initial D: Perfect Drift Online* für den eShop des Nintendo 3DS erscheinen. Das Besondere daran: Publisher Sega geht nicht den üblichen Weg des Bezahlspiels, sondern orientiert sich am Free2Play-Modell, welches vor allem auf Smartphones und Tablets weit verbreitet ist. *Initial D* soll aber nur der Beginn einer breiten Palette an Gratis-Spielen des Publishers für den Handheld sein, denn Sega sieht ein großes Potenzial für das Geschäftsmodell auf dem 3DS. Ob ähnliche Pläne auch für außerhalb Japans gelten, ist indes noch nicht bekannt.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

MYSTERY CASE FILES: DIRE GROVE

Ihr könnt Wimmelbild-Spiele ob der Schwemme an Titeln am Markt nicht mehr sehen? Dann solltet ihr jetzt bloß nicht weiterlesen. *Dire Grove*, der neueste Ableger der *Mystery Case Files*-Reihe, bietet nämlich genau das: Zahlreiche Suchbilder, eingebettet in eine leidlich spannende Geschichte. Für diejenigen, die noch niemals einen Wimmelbild-Titel gespielt haben, erklären wir euch eure Aufgabe: Auf einem mit unzähligen Gegenständen vollgestopften Bildschirm müsst ihr spannende Items wie Bananen, halb aufgegessene Pommes oder Blechtrommeln finden. Abseits der Suchaufgaben dürft ihr in *Dire Grove* übrigens in kleinen Adventure-Aufgaben ran. So gilt es, den Code für Schließfächer zu finden oder kleine Kopfnüsse zu knacken. Die Präsentation des Spiels ist käsig, aber irgendwie stimmig: Echte Schauspieler geben hierbei in schlecht aufgelösten Videosequenzen ihr Talent zum Besten – sogar mit englischer Sprachausgabe! Für Fans also keineswegs der schlechteste Kauf.

Auf dem Touchscreen pickt ihr aus allerlei Zeug die richtigen Dinge heraus.

Auf dem oberen Bildschirm seht ihr gesuchte und bereits gefundene Items.

Wii KARAOKE U

Wii Karaoke U ist am 04. Oktober 2013 erschienen. Aus einer beeindruckenden Palette von über 1.500 Titeln können Spieler hier ihre Lieblinge auswählen – und es werden immer mehr: Mittels eines Updates hat Nintendo über 60 neue Songs zugänglich gemacht. Darunter befinden sich aktuelle Pop-Titel wie „Fall“ von Justin Bieber oder „Counting Stars“ von One Republic, aber auch Klassiker wie „Ain’t Got Nothin’“ von Oasis und „Taxman“ von den Beatles. Trällerbegeisterte haben per Bezahl-Abo Zugriff auf die Songliste – wahlweise für eine Stunde, 24 Stunden oder gleich 30 Tage.

Auf echte Musik-Videos müsst ihr in *Wii Karaoke U* leider verzichten. Dafür geben aber herzallerliebst animierte Miis ihr Gesangstalent zum Besten.

NINTENDO DOMINIERT DAS JAPANISCHE WEIHNACHTSGESCHÄFT

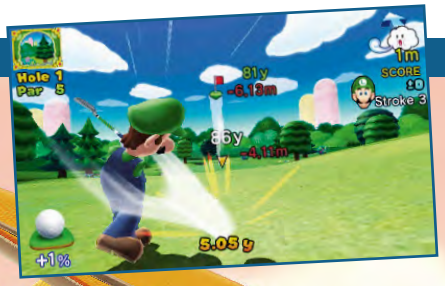
Biz Auch die Wii U verkauft sich in Nippon zu Weinachten gut – Analysten bleiben aber skeptisch.

Japanische Videospieler haben Nintendo ein verfrühtes Weihnachtsgeschenk beschert: In den Top-20-Charts, welche die Absatzzahlen der Spiele kurz vor dem Fest aufzeigten, dominierten Titel für Nintendo-Konsolen mit satten 16 Einträgen. Gerade einmal drei Titel für die Playstation 3 und einer für die Playstation Vita unterbrachen die Nintendo-Combo. Der Großteil der Liste setzt sich dabei aus 3DS-Spielen zusammen: Auf Platz eins steht das Denkspiel *Puzzle & Dragons Z*, dicht gefolgt von *Pokémon X* und *Y* auf Platz zwei. Doch auch zwei Titel für die Wii U sind vertreten, nämlich *Super Mario 3D World* auf Platz fünf und *Wii Party U* auf Platz 20. Auch bei den Hardware-Verkäufen dürfte Nintendo zurzeit frohlocken, denn mit knapp 164.000 3DS XL, 109.000 Wii U und 69.000 3DS besetzen Nintendo-Konsolen die Plätze eins, zwei und drei. Angemerkt werden muss hierbei jedoch, dass in Japan bisher weder die Playstation 4 noch die Xbox One auf dem Markt sind. Während Microsofts Konsole wohl auch in der nächsten Generation in Nippon eher geringe Bedeutung haben wird, dürfte Sonys neue Power-Kiste Nintendo beim Start im nächsten Jahr wohl einiges an Marktanteilen kosten. Analysten sehen den Mario-Konzern deswegen trotz der Erfolge am Heimatmarkt noch nicht rehabilitiert und gehen – über die Lebenszeit der Konsole gerechnet – von Wii-U-Absatzzahlen auf Gamecube-Niveau aus – also von etwa 25 Millionen verkauften Konsolen.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2014

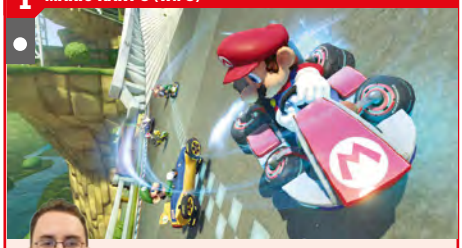


Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2014	Sport
3DS	Mario Party: Island Tour	17. Jan. 2014	Geschicklichkeit

Ein Nintendo-Jahr ohne den berühmtesten Klempner der Welt ist natürlich völlig unvorstellbar. Und so freuen sich unsere lieben Leser auch 2014 auf die verschiedensten Mario-Titel. Und dieser Vorfreude helfen wir natürlich nur zu gerne nach und liefern euch in dieser N-ZONE die volle Packung Mario! Auf Seite 48 findet ihr unseren Test zum neuen *Mario Party* für den 3DS. Und auf den Seiten 18 und 28 gibt es Vorschauen zu *Mario Kart 8* und *Mario Golf: World Tour*.

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)



Der neueste Trailer in der Nintendo Direct vom 18. Dezember sah wieder so spitze aus, dass wir uns am liebsten sofort selbst ans Steuer der Karts geklemmt hätten.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Frühjahr 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

↑ **Platz im letzten Monat:** 3 **Termin:** 21. Februar 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

3 SUPER SMAH BROS. (Wii U/3DS)

↓ **Platz im letzten Monat:** 2 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up

4 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

NEU **Platz im letzten Monat:** - **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

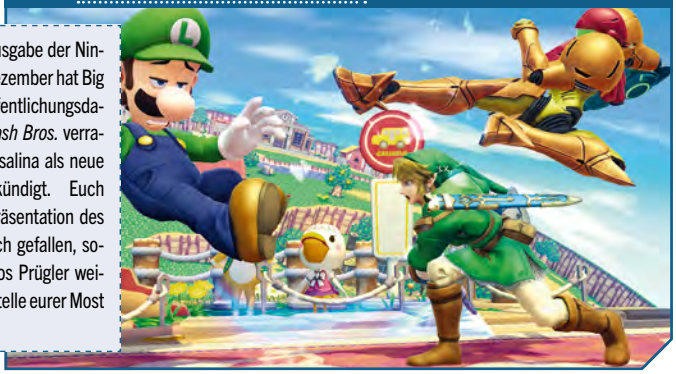
5 BAYONETTA 2 (Wii U)

↓ **Platz im letzten Monat:** 4 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

In der neuesten Ausgabe der Nintendo-Direct im Dezember hat Big N zwar kein Veröffentlichungsdatum für *Super Smash Bros.* verraten, dafür aber Rosalina als neue Kämpferin angekündigt. Euch hat die neueste Präsentation des Spiels offensichtlich gefallen, sodass sich Nintendos Prügler weiterhin an zweiter Stelle eurer Most Wanted hält.



3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 21. Februar 2014

Kurz vor Weihnachten war Nintendo bei uns in der Redaktion zu Besuch und hatte eine spielbare Version von *Tropical Freeze* im Gepäck, die wir nach Herzenslust ausprobieren durften. Unsere ausführlichen Spieleindrücke lest ihr ab Seite 14.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2014

Was für eine Überraschung! Mit *Hyrule Warriors* haute Nintendo eine Ankündigung raus, mit der wohl niemand gerechnet hatte – selbst wir in der Redaktion haben das nicht kommen sehen! Somit stellt Link sein Heldentum also auch 2014 auf der Wii U unter Beweis. Neuigkeiten zum nächsten Hauptableger der *Zelda*-Reihe bleibt uns Nintendo aber weiterhin schuldig.

Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	2014	Action

5 YOSHI (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

Auch zu *Yoshi's New Island* gab es in der Dezember-Direct neue Infos. Was euch in Yoshis 3DS-Ausflug so alles erwartet, lest ihr in unserer Vorschau auf den Seiten 22 und 23. Neuigkeiten zu *Yarn Yoshi* erwarten wir frühestens wieder im Frühling.

3DS	Yoshi's New Island	Frühling 2014	Jump & Run
Wii U	Yarn Yoshi	Nicht bekannt	Jump & Run

6 LAYTON VS ACE ATTORNEY(3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 28. März 2014

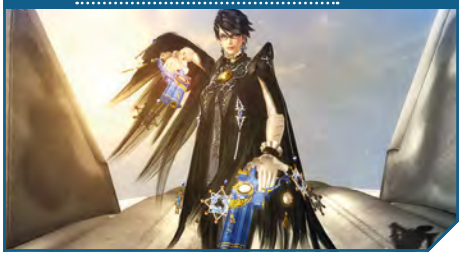
Fans von Professor Layton und Phoenix Wright dürften schon jetzt auf den 28. März im nächsten Jahr gespannt sein. Denn an diesem Tag erscheint das gemeinsame 3DS-Abenteuer der beiden Handheld-Ikonen. Mehr dazu lest ihr in unserer Vorschau auf Seite 32.

7 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

8 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



9 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** Frühling 2014

10 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

DAS ERWARTET EUCH 2014

Nintendo geht in die Offensive: Auf den kommenden Seiten stellen wir euch die wichtigsten Titel vor, die entweder im neuen Jahr erscheinen oder zu denen es große Ankündigungen gibt!

VORSCHAU-INHALT

Donkey Kong Country: Tropical Freeze	14
Mario Kart 8	18
Super Smash Bros.	20
Yoshi's New Island	22
Kirby: Triple Deluxe	24
Bayonetta 2	26
Watchdogs	27
Mario Golf: World Tour	28
Project Cars	29
Lego: Der Hobbit	30
The Lego Movie Videogame	30
Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	31
Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl	31
Professor Layton vs. Ace Attorney	32
Senran Kagura Burst	32
X (Arbeitstitel)	33
Pac-Man und die Geisterabenteuer	33
Scribblenauts Unmasked	33
Shantae: Half-Genie Hero	34
Shovel Knight	35
Child of Light	36
Wooden Sen'sey	36
Pier Solar HD	37
Oddworld: New 'n' Tasty	37
Retro City Rampage	37

Die vergangenen zwölf Monate waren ein gefundenes Fressen für alle jene, die mit offenen Armen in den Konsolenkrieg gezogen sind. Sei es der mit allerlei Problemen behaftete Launch von Playstation 4 und Xbox One oder die dümpelnden Verkaufszahlen der bereits seit November 2012 erhältlichen Wii U: Jede Gruppierung, egal ob Sony-Fanboys oder Xbox-Jünger, hatte mehr als genug Munition, um sie auf das feindliche Lager abfeuern zu können. Zuletzt verlor gerade die Wii U ordentlich an Boden, wurde sie doch nur wenige Tage nach dem Launch der PS4 in Sachen Verkaufszahlen in Großbritannien deutlich von ihr überholt. Sofort wurden die Unkenrufe laut. „Game over, Nintendo!" oder „Das war es dann für die Wii U!" hieß es. Okay, zugegeben, von den über 100 Millionen verkauften Exemplaren der Vorgängerkonsole ist die Wii U weit weg und es ist absehbar, dass sie dieses ohnehin schon unfassbarbar hohe Ziel nicht erreichen wird. Doch ist die Wii U schon reif für den Sarg? Mitnichten, denn es gibt viele gute Argumente für Nintendos jüngstes Baby!

Verstärkung ist eingetroffen

Da wären zunächst einmal all die großen Titel von Nintendo selbst, die zum Start der Wii U noch gar nicht verfügbar waren und erst jetzt langsam in Erscheinung treten. Als aktuelles Beispiel hierfür muss ganz klar *Super Mario 3D World* herangezogen werden. Kurz vor Jahresende heimste es weltweit nicht nur Topwertungen ein, es beanspruchte vielerorts sogar den Titel als Spiel des Jahres für sich und avancierte zum Kaufgrund für die Wii U. Das Beste daran: *Super Mario 3D World* ist erst der Anfang der Welle, die in diesem Jahr so richtig ins Rollen kommt. Bereits im Februar kommt mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* das nächste Jump&Run-Highlight, das sich nicht nur stark von *3D World* unterscheidet, sondern auch noch ein knackig schwerer Plattformer ist. Für unsere fette Vorschau müsst ihr nur einmal auf die nächste Seite umblättern. Ähnlich rasant geht's im darauffolgenden Frühling weiter, wenn das nächste große *Mario Kart* an den Start geht. Zeit wird es, immerhin ist die letzte Raserei auf Heimkonsolen schon einige Jah-

re her. Das Warten hat sich zum Glück gelohnt, denn *Mario Kart 8* sieht grandios aus und verwöhnt euch mit einem umfangreichen Fuhrpark samt Strecken. Ähnlich rosig sieht es aus, wenn Nintendos Recken ihr Kart verlassen und die Boxhandschuhe anziehen. *Super Smash Bros.* verspricht auf Wii U und 3DS einer der wichtigsten Titel des Jahres zu werden.

Helden aus der zweiten Reihe

Noch gar nicht erwähnt wurden bis jetzt die Titel, die bei den Drittherstellern in der Mache sind. Zugegeben, da sieht es aktuell nicht ganz so rosig aus wie bei Nintendo selbst, doch das Unternehmen aus Kyoto hat schon frühzeitig dafür gesorgt, dicke Exklusivtitel an Land zu ziehen. Eine andere Beschreibung wäre für *Bayonetta 2* auch wahrlich nicht angebracht. Das von Tecmo Koei produzierte *Hyrule Warriors* wird wahrscheinlich weniger ausgeflippte, dafür ebenso mitreißende Action bieten und ganz nebenbei die Werbetrommel für das nächste *Zelda* von Nintendo selbst ankurbeln. Gar nicht gesprochen haben wir außerdem von Nintendos gegenwärtiger Gelddruckmaschine, dem 3DS. Die bekommt wie schon ihre jüngere Schwester Wii U mit *Yoshi's New Island* ein Jump & Run, das auf eine glorreiche Serienvergangenheit zurückblicken kann. Noch nicht genug rumgehüpft? Auch *Kirby: Triple Deluxe* steht mit feurigen Sohlen in den 3DS-Startlöchern. Falls ihr auf all den neuen Kram keine Lust haben solltet: Genügend Klassiker sind noch vorhanden, die darauf warten, im eShop neu veröffentlicht zu werden. Vielleicht packt Nintendo ja dieses Mal die Gelegenheit am Schopf und bringt vermehrt Titel, die noch nie in Europa auf den Markt gekommen sind. *Earthbound* hat es ja gut vorgemacht.

Und weil wir gerade bei noch nie da gewesenen Spielen sind: Von altbekannten Serien, für die bislang noch nichts angekündigt ist, wären da natürlich auch noch. Nintendo beweist mit seinen Direct-Ausgaben immer wieder aufs Neue, dass es von heute auf morgen Infos und Ankündigungen gibt, mit denen man gar nicht gerechnet hat. Es gibt so vieles, was in den kommenden Monaten plötzlich auf der Bildschirmfläche erscheinen kann! Ein neues *Metroid* von den Retro Studios zum Beispiel. Oder wie wäre es mit einem galaktisch gut aussehenden *Star Fox*? Oder *F-Zero*? Man darf sicher sein, nicht nur 2014 wird ein tolles Jahr für die Wii U!

Marco Cabibbo

DIE SUPERKRACHER IM NEUEN JAHR

Super Smash Bros.
Ohne Frage einer der wichtigsten Titel 2014, der direkt von Nintendo selbst kommt. Wöchentlich offenbart der Chefentwickler Sakurai neue Screenshots, die fast schon eigene Geschichten erzählen und von den Fans regelrecht analysiert werden. Mit der ganz großen Informationsflut rechnen wir Anfang des Jahres, einen genauen Termin nannte Nintendo bislang nicht. *Super Smash Bros.* wird sowohl für 3DS als auch Wii U erscheinen und wohl auf beiden Systemen ordentlich reinhauen.

Bayonetta 2
Traumhaftes Gameplay mit den dazu passenden Wertungen, doch nur mäßige Absatzzahlen: *Bayonetta* hatte es mit seinem ersten Teil nicht gerade leicht. Dass die Fortsetzung nun exklusiv für die Wii U kommt, hat sicher ebenfalls kaum einer erwartet. Umso besser für Nintendo, füllt *Bayonetta 2* doch die Lücke für die abgedrehten Action-Kracher der Konsole. Für nicht gerade wenige Zocker ist die freizügige Hexe sogar ein Grund, sich die Wii U ins Haus zu holen.

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Die *Persona*-Reihe genießt im Playstation-Lager einen exzellenten Ruf und gehört mit zu den besten Rollenspiel-Serien überhaupt. Besitzer einer Konsole von Nintendo schauen aber schon seit Langem in die Röhre, da für ihr System kein Spiel der Serie zu haben ist. 2014 wird sich das endlich ändern: In *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* treten die Heldenriegen des dritten und vierten Teils gemeinsam in einem Spiel an. Das kann nur ein RPG-Highlight für den 3DS werden!

X (Arbeitstitel)
Nach wie vor eine große Unbekannte im künftigen Portfolio der Wii U, gleichzeitig aber ein Hoffnungsträger für viele Rollenspiel- und *Xenoblade*-Fans. Dabei ist noch nicht einmal bestätigt, dass hier eine Fortsetzung des erfolgreichen RPGs für die Wii in der Mache ist, die Aufmachung und das Entwicklungsstudio sprechen allerdings dafür. Selbst wenn es 2014 nur bei genaueren Infos zu dem Spiel bleibt, allein das ist die Vorfreude und Wartezeit schon wert.

The Legend of Zelda
Von dem Remake zu *The Wind Waker* und der gelungenen Fortsetzung *A Link Between Worlds* auf dem 3DS abgesehen, war es um ein neues, „großes" *Zelda* für die Wii U bislang sehr still. Auf der E3 2011 zeigte Nintendo lediglich eine Tech-Demo, die zur Schau stellte, was mit der neuen Konsole möglich sein soll. 2014 wird es jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einer Ankündigung kommen. Alleine schon deshalb, weil Nintendo enorm unter Zugzwang steht.

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Jump & Run Am 21. Februar ist es endlich so weit: Dann erscheint *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* in Deutschland. Wir haben es ausführlich gespielt und verraten euch unsere Eindrücke.

Nintendo besuchte uns in unserer Redaktion in Fürth und hatte eine fast fertige Version von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* im Gepäck. Wir schnappten uns zwei Controller und schlugen uns im Koop-Modus durch insgesamt 13 Levels des Spiels. Die neueste Enthüllung der Entwickler: Affen-Opa Cranky Kong steht neben Donkey, Diddy und Dixie als vierter spielbarer Held zur Verfügung. Selbst spielen durften wir mit ihm leider noch nicht, auf den Bildern auf diesen Seiten seht ihr den haarigen Pensionisten aber dennoch schon in Aktion.

Ein affiges Abenteuer

Wer den Vorgänger *Donkey Kong Country Returns* für die Wii und den 3DS gespielt hat, dem wird vieles im neuen Jump & Run für die Wii U vertraut vorkommen. Statt auf Revolution setzen die Entwickler bewusst auf Evolution. So erweisen sich die Levels als noch abwechslungsreicher und durchgeknallter, als sie es im Vorgänger ohnehin schon waren. Kaum ein Abschnitt gleicht dem anderen und ständig werdet ihr durch unerwartete Ideen überrascht. So müsst ihr nicht nur klassische Hüpfpassagen meistern, sondern nehmt etwa

Die bockschweren Fluglevels des Vorgängers werdet ihr auch in *Tropical Freeze* vorfinden. Wer hier nicht voll konzentriert dabei ist, sieht so schnell kein Land.

Dieser Boss macht euch am Ende der ersten Welt das Leben schwer. Ihr besiegt ihn, indem ihr seinen Rutsch-Attacken ausweicht und ihm auf den Rücken springt.

Immer wieder nehmt ihr im Spielverlauf in solchen Loren Platz. Hier bewegt ihr euch automatisch vorwärts, müsst aber Hindernisse und Lücken im Gleis überwinden.

King K. Rools Schergen aus den originalen SNES-Spielen und auch die Tiki-Krieger aus *Returns* sind Geschichte: Stattdessen sind eure neuen Feinde diese lustigen Pinguine.

auch in fliegenden Fässern Platz, reitet auf Rambi dem Nashorn durch die Gegend oder absolviert eine wilde Fahrt in einer Lore. Solche Passagen gab es auch im Vorgänger, in *Tropical Freeze* spielen sie sich aber noch besser und fügen sich noch gelungener in den Flow des Gameplays ein.

Schütteln, nein danke

Dass sich Tropical Freeze so flüssig spielt, liegt unter anderem auch daran, dass ein Makel des ersten Teils konsequent ausgebügelt wurde: Die unnötige und aufgesetzt wirkende Bewegungssteuerung. In der Wii-Fassung von *Returns* war es etwa nötig, die Wii-FB zu schütteln, um Donkeys patentierten Bodenschlag auszulösen. Auch viele Vehikel-Abschnitte mussten mittels Bewegungen des Controllers gesteuert werden. Nun vollführt ihr alle Aktionen per Knopfdruck und das Spiel gewinnt massiv durch diese Entscheidung. Wir haben den Titel jedoch mit Wii-U-Gamepad und Classic Controller Pro gespielt: Solltet ihr zu den (wenigen) Fans der Bewegungssteuerung gehören, so ist sie optional weiterhin anwählbar, sofern ihr auf die Wii-FB zurückgreift. Generell wird bei der Steuerung die Entscheidungsfreiheit großgeschrieben. Nicht nur werden so ziemlich alle möglichen Steuerungsgeräte unterstützt, auch bezüglich der Tasten-Konfiguration könnt ihr aus mehreren Varianten wählen. Natürlich wird es auch möglich sein, nur auf dem Gamepad zu zocken. Nach wie vor etwas seltsam mutet die Tatsache an, dass die Affenbande sich nicht automatisch an Lianen, Ranken

Wie der Vorgänger ist *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ein reines 2D-Abenteuer. 3D-Abschnitte gibt es ergo nur während Zwischensequenzen und Fass-Flügen zu bestaunen.

Nachdem der griesgrämige Spazierstockträger Cranky Kong bisher lediglich als Statist auftrat, ist er in *Tropical Freeze* steuerbar. Selbst spielen durften wir mit dem alten Affen bisher leider noch nicht.

DONKEY KONG COUNTRY – EINE ERFOLGSGESCHICHTE

Die *Country*-Reihe blickt auf zahlreiche erfolgreiche Titel und Spin-offs zurück. Wir zeigen euch die wichtigsten in unserer Retrospektive.

Donkey Kong Country
Erstveröffentlichung: 1994
Systeme: SNES, GBC, GBA, Virtual Console
Nachdem er in *Donkey Kong* für die Arcade-Hallen noch als Bösewicht herhalten musste, darf der haarige Primat in *Donkey Kong Country* erstmals seine Fähigkeiten als Held unter Beweis stellen. Gemeinsam mit seinem Neffen Diddy Kong macht er sich auf, um die vom bösen King K. Rool gestohlenen Bananenvorräte seiner Familie zurückzuerobern. Vor allem im Koop-Modus macht das Spiel viel Laune.

Donkey Kong Land
Erstveröffentlichung: 1995
System: Game Boy
Nach dem großen Erfolg von *Donkey Kong Country* lässt eine Umsetzung der Serie für den Game Boy nicht lange auf sich warten. Das Prinzip ist dasselbe wie auf dem SNES: Donkey und Diddy übernehmen die schwere Aufgabe, ihre gestohlenen Bananen von King K. Rool zurückzuerobern. Trotzdem handelt es sich nicht um einen Port, sondern um ein eigenständiges Abenteuer in edelster 8-Bit-Optik.

Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest
Erstveröffentlichung: 1995
Systeme: SNES, GBA, Virtual Console
Ein Jahr nach *Country* schickt Rareware die Affenbande auf ihr zweites SNES-Abenteuer. Diesmal jedoch muss Diddy zusammen mit seiner Freundin Dixie ran: Donkey Kong wurde nämlich von King K. Rool entführt und es liegt an den beiden Jungaffen, ihn zu retten. Wie auch im Vorgänger stehen den beiden zahlreiche Tiere wie Rambi das Nashorn oder Papagei Squawks zur Seite.

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!
Erstveröffentlichung: 1996
Systeme: SNES, GBA, Virtual Console
Im dritten Teil der Hauptreihe befindet sich nicht nur Donkey Kong, sondern auch Diddy in Gefangenschaft. Also begibt sich Dixie zusammen mit ihrer Cousine Kiddy Kong auf Rettungsmission. Das Spiel erscheint sehr spät im Lebenszyklus des SNES und leidet demzufolge unter eher schwachen Verkaufszahlen – zu schade, denn qualitativ reicht es mühelos an die Vorgänger heran.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wenn das Spiel rauskommt, muss Sebastian wieder Bananenkuchen ranschaffen."

Casual-Schmodder, Kinderkram, dummes Rumgefuchtel: Die Wii musste sich seinerzeit eine Menge Kritik anhören, die durch so manch unterdurchschnittliche Spiele vielleicht einen Funken Wahrheit in sich trug. Wer der Konsole aber rigoros anspruchsvolle Games absprach, wurde mit *Donkey Kong Country Returns* und seinem hohem Schwierigkeitsgrad eines Besseren belehrt. Schön, dass dies auch in *Tropical Freeze* so bleibt. Die verschiedenen Levels, die Lukas und ich anzocken durften, waren durch die Bank weg kein Zuckerschlecken und wir verloren ein Leben nach dem anderen. Disziplin muss für ein ordentliches Koop-Vergnügen also mitgebracht werden. So manche Situation ist gleich viel einfacher, wenn ihr euren Partner huckepack nehmt und schnell durch das vor euch liegende Gebiet tragt.

und anderen Klettermöglichkeiten festhält, sondern ihr dafür einen Knopf gedrückt halten müsst. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase geht dieses Steuerungsschema jedoch in Fleisch und Blut über. Fragwürdig bleibt es aber dennoch, vor allem da die Steuerung ansonsten ungemein präzise ist und Genre-Konkurrenten wie *Super Mario* und *Rayman* in nichts nachsteht.

Nix für Warmduscher

Eine gut gelungene Steuerung ist auch absolute Pflicht, denn eine Sache hat sich seit dem Vorgänger nicht geändert: Der happige Schwierigkeitsgrad, der auch erfahrenen Spielern in regelmäßigen Abständen den Puls in die Höhe jagen wird! In unserer Anspiel-Session starteten wir mit über 40 Leben, die wir nach nicht einmal einer Stunde schon alle verbraucht hatten. Hüpfpassagen auf kleinen Plattformen, richtig fies platzierte Gegner und Abschnitte, in denen der Boden unter euren Füßen zusammenbricht und ihr somit fast fehlerlos durch die Levels hetzen müsst, stehen auf der Tagesordnung. Schon in der ersten Welt erwarten euch Levels, die euch einiges abverlangen werden; in den späteren Abschnitten werdet ihr den Controller mehr als einmal vor Wut in die Ecke pfeffern wollen. Das Tolle jedoch – und das, was für die hohe Qualität des Spiels spricht – ist die Tatsache, dass *Tropical Freeze* trotzdem zu jeder Zeit vollkommen fair bleibt. Jeder Sprung ist möglich und mit gutem Timing kann auch das kniffligste Hindernis überwunden werden. Auch wenn man einen Abschnitt bereits zum hundertsten Mal versucht und Gott und die Welt für seine Existenz verflucht: Die Schuld für das Versagen ist in Wahrheit immer beim Spieler selbst zu suchen. Etwas weniger schwer, aber als ebenso unterhaltsam wie der Rest des Spiels erweisen sich die Bosse an den Enden der Welten: Diese meist sehr großen Widersacher vertragen nicht nur einiges an Prügel, sie setzen auch taktisches Vorgehen seitens des Spielers voraus, bevor sie klein beigeben.

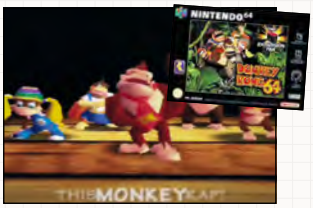
Technisch holt das Spiel nicht alles aus der Wii U heraus. Künstlerisch kann es sich aber sehen lassen – Abschnitte wie dieser Unterwasser-Level sind ein Augenschmaus.

In diesem Level besteht der Untergrund großteils aus einer Gummimasse, die euch bei Kontakt nach oben schleudert. Dies macht ihr euch zunutze, um voranzukommen.

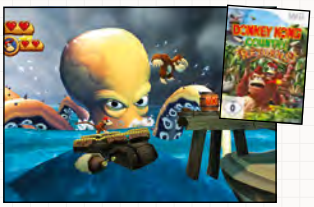
Donkey Kong Land 2
Erstveröffentlichung: 1996
System: Game Boy
Wie schon beim ersten Teil für den Game Boy orientiert sich *Donkey Kong Land 2* bezüglich der Story und auch des Gameplays am *Country*-Gegenstück für das SNES, bietet aber eigenständige Levels sowie einige kreative Ideen. Diddy und Dixie sehen in 8-Bit-Grafik nicht ganz so toll aus wie auf der Heimkonsole, dennoch kann sich auch dieses Abenteuer ob des großen Abwechslungsreichtums und des knackigen Schwierigkeitsgrades sehen lassen.

Donkey Kong Land 3
Erstveröffentlichung: 1997
Systeme: Game Boy, GBC
Wie in *Donkey Kong Country 3* stehen in *Donkey Kong Land 3* Dixie und ihre Gorilla-Cousine Kiddy im Mittelpunkt. Bezüglich des Gameplays ändert dieser Umstand aber wenig, denn Kiddy steuert sich fast gleich wie der titelgebende Serien-Protagonist Donkey Kong und sieht ihm sogar ziemlich ähnlich. Über zwei Jahre nach dem Release erschien übrigens eine überarbeitete und erweiterte Version des Spiels für den Game Boy Color – allerdings nur in Japan.

Donkey Kong 64
Erstveröffentlichung: 1999
System: N64
Das letzte *Donkey Kong*-Abenteuer der Spieleschmiede Rareware ist zugleich der erste Ausflug der Primatenbande in 3D-Gefilde. Anstatt aus zwei darf nun aus fünf spielbaren Mitgliedern der Kong-Familie gewählt werden und das Gameplay ist stark auf Sammelaufgaben ausgelegt. Trotz großteils guter Kritiken erschien nach *Donkey Kong 64* übrigens kein weiteres 3D-Spiel rund um den Affen-Clan. Ob sich dies auf der Wii U endlich ändern wird?



Donkey Kong Country Returns
Erstveröffentlichung: 2010
Systeme: Wii, 3DS
Das Entwicklerstudio Retro aus Texas tritt nach den genialen und ungemein erfolgreichen Rareware-Spielen rund um die Affenbande ein schweres Erbe an – und trifft voll ins Schwarze. *Donkey Kong Country Returns* steht den hochgelobten Vorgängern in nichts nach und überzeugt durch viel Kreativität und den harten Schwierigkeitsgrad. Wie in den SNES-Spielen entfaltet der Titel vor allem im lokalen Koop-Modus sein volles Spielspaß-Potenzial.



Sammelfieber

Sammler finden in Donkey *Kong Country: Tropical Freeze* eine zusätzliche Herausforderung. Das Spiel strotzt nämlich nur so vor allerlei großen und kleinen Kostbarkeiten, die darauf warten, eingesammelt zu werden. Als Serienstandard zurückgekehrt sind hierbei natürlich die Bananen, die das Affen-Equivalent zu den Münzen von *Super Mario* darstellen: Sammelt hundert Stück davon und ihr erhaltet ein zusätzliches Leben. Ebenfalls bereits bekannt sind die Bananen-Münzen, die aller Voraussicht nach im Laden von Funky Kong auf der Weltkarte ausgegeben werden können; was genau ihr im Shop des funkigen Primaten erstehen könnt, wurde uns leider noch nicht verraten. Pro Level findet ihr zudem die vier Buchstaben K, O, N und G. In *Returns* wurden Bonus-Levels freigeschaltet, so ihr alle Buchstaben einer Welt gefunden hattet. In *Tropical Freeze* werden sie wohl einen ähnlichen Nutzen haben. Zudem findet ihr in den Levels teils sehr gut versteckte Puzzle-Teile. Wie im Vorgänger werdet ihr durch sie wahrscheinlich Artworks freischalten. Ihr seht: Wer alle Gegenstände des Spiels besitzen möchte, ist lange beschäftigt – zumal es im fertigen Spiel wahrscheinlich noch wesentlich mehr zu entdecken geben wird. Zudem vermuten wir, dass auch der Zeitabgriff-Modus aus dem Vorgänger zurückkehren wird. Hierbei könnt ihr bereits absolvierte Levels unter Zeitdruck noch einmal angehen und werdet je nach Leistung mit einer Gold-, Silber- oder Bronze-Medaille ausgezeichnet.

Alleine gut, zu zweit besser

Schon während unserer Anspiel-Session zeigte sich: Am meisten Spaß macht *Tropical Freeze* im Koop-Modus. Anders als in *Returns* stehen euch nun neben Donkey und Diddy zwei weitere Figuren zur Auswahl. Haben die Entwickler etwa noch eine Überraschung parat und lassen uns im fertigen Spiel auch zu viert durch die Levels streifen? So oder so können wir Fans der Affenbande schon jetzt versichern, dass sie mit *Tropical Freeze* eine würdige Fortsetzung der genialen Vorgänger erhalten werden.

Lukas Schmid

Neben Bananen und Münzen sind in jedem Level auch vier Buchstaben versteckt. Sammelt ihr diese ein, so bilden diese den Schrfitzug KONG und ihr schaltet spezielle Boni frei. Welche genau das sind, wollte Nintendo allerdings noch nicht verraten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eine routinierte, aber ungemein gelungene Fortsetzung“

Schon in der von uns gespielten Preview-Version zeigt sich: *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* geht kaum ein Risiko ein. Es spielt sich fast genauso wie der Vorgänger und sieht abgesehen von der ziemlich hübschen HD-Auflösung auch stilistisch sehr ähnlich aus. Das ist aber nicht schlimm; *Donkey Kong Country Returns* gehört mit zu den besten Jump & Runs für die Wii und die Fortsetzung dürfte mindestens dieselbe Qualität erreichen. Trotz zahlreicher Bildschirmtode war ich an den Controller gefesselt und wollte am liebsten gar nicht mehr zu spielen aufhören. Ich freue mich schon auf stundenlange, spaßige Koop-Sessions mit Marco!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Retro Studios
Alternative: Rayman Legends
Termin: 21. Februar 2014

Screen-Info: Die Bilder, die ihr auf diesen Seiten seht, stammen von Nintendo. Wir können bestätigen, dass das Spiel in Bewegung gleich gut aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO KART 8

Rennspiel Nachdem Mario letztes Jahr Maßstäbe in Sachen Jump & Runs gesetzt hat, gibt er 2014 noch mehr Gas! Wir versorgen euch mit allen Infos zu den brandneuen Kursen!

Zu wenig Einsatz kann man Nintendos italienischem Klempner mit Sicherheit nicht vorwerfen. Nachdem sich Mario gerade erst wieder erfolgreich in den Kampf gegen Bowser begeben hat, dreht seine Boxencrew gerade an den letzten Schräubchen, um ihn in sein geliebtes Kart stecken und ihn endlich wieder auf die Rennstrecke schicken zu können. Mit *Mario Kart 8* debütiert die legendäre und überaus spaßige Serie nun bald auf der Wii U und die Vorfreude könnte kaum größer ausfallen. Seit dem letzten Konsolen-Titel, *Mario Kart Wii*, werden zum voraussichtlichen Erscheinungstermin im April immerhin satte sechs Jahre vergangen sein. Das ist mehr als ein halbes Jahrzehnt!

Mario Kart 8-erbahn

Was wir bisher über die Strecken wussten, war hauptsächlich, dass sie mit dem neuen Anti-Gravitations-Feature aufwarten werden. Zukünftig werdet ihr in *Mario Kart* nicht nur schnelle Rundenzeiten in den Asphalt brennen, sondern dabei auch Steilwände empor- und sogar Streckenpassagen kopfüber fahren. Selbst Flugabschnitte sind vertreten. Neu ist die Erkenntnis, dass ihr mit dem Buggy eine weitere Fahrzeugklasse nutzen könnt und somit nicht mehr nur auf Karts und Motorräder beschränkt seid. Dazu präsentierte Nintendo auf seiner Weihnachts-Direct mehrere brandneue Kurse. Die sehen nicht nur außerordentlich hübsch aus, sondern scheinen auch 100% auf Rennspaß getrimmt und strotzen nur so vor Einfallsreichtum und zahlreichen Finessen. Da gibt es beispielsweise eine Strecke auf einem Flughafen (dem Sunshine-Airport), der sich in regem Betrieb befindet. Während ihr über die Piste jagt, starten und landen Jets und fliegen teils nur ganz knapp an euch vorbei. Zwischen diesen rasanten Szenen rast ihr durch die Haupthalle des Aiports oder heizt durch Frachtflugzeuge. Ein anderer Kurs besteht gar komplett aus Süßigkeiten, inklusive Tortenbergen

Zuckersüß: Das trifft nicht nur auf die Nintendo-Babys zu, sondern vor allem auf die Süßigkeiten-Strecke, die zum Anbeißen lecker aussieht.

Bohnenstangen: Die Pflanzen ragen in schwindelerregende Höhen hinauf. Bei der Hatz über die Wolkenstrecke geht es unter anderem durch ein Gewitter.

Auch im Ödland säumen zahlreiche liebevolle Details den Streckenrand und bieten ordentlich Eyecatcher-Potenzial!

Neu in einem Konsolen-*Mario Kart* sind die Schwebepassagen, die ihr mit euren flugfähigen Vehikeln immer wieder in Angriff nehmen könnt.

und Schokobrunnen. Wieder auf einer anderen Piste brettert ihr durch antike Ruinen, in denen ihr rollenden Steinen ausweichen und euch vor zahlreichen Wummps in Acht nehmen müsst. Zwei weitere Strecken zeigten eine Wüstenlandschaft mit diversen Fossilien riesiger Tiere und fliegenden Schiffen sowie eine wilde Hatz über einen Wolkenkurs. Letzterer erinnerte durch wuchernde Gewächse teils an das Märchen von der Zauberbohne, bot aber in anderen Streckenteilen auch düstere Elemente. So krachten grelle Blitze auf die Strecke hernieder, während das Fahrerfeld durch einen tobenden Gewittersturm fuhr. Zusammen mit den bereits bekannten Strecken ergibt sich ein feines Potpourri der *Mario Kart*-Racing-Extravaganz. Da rauschen Mario, Luigi, Yoshi und Co. über sich in den Himmel windende Asphaltstrecken, fliegen durch Schluchtenlandschaften und fahren in den spukigen Gewölben einer Geistervilla um die Wette. Welche Art der Steuerung ihr dabei nutzt, ist dabei voll und ganz eure Entscheidung. Ob Wii-U-Gamepad, Wii-Lenkrad, Nunchuk-Fernbedienungs-Kombo oder Pro-Controller: Erlaubt ist, was gefällt und vor allem, was schnell macht!

Optisch stark getunt

Gerade grafisch wischt das neue *Mario Kart* mit seinem Wii-Vorgänger den Boden auf. In *Mario Kart 8* ist einfach alles hübscher. Seien es die deutlich detaillierteren und plastischer wirkenden Charaktere, die scharfe Full-HD-Optik oder die 60 Bilder pro Sekunde, die flüssige High-Speed-Rennen garantieren. Sehen wir uns die bisher spielbaren Strecken an, deutet sogar vieles darauf hin, dass es Nintendo hinbekommt, die 60 fps sogar im Splitscreen umzusetzen – und das ohne den Detailgrad der Strecken herunterzufahren. In jedem Fall sieht das Spiel bereits jetzt wunderbar aus und wird zum Erscheinungstag mit großer Wahrscheinlichkeit auch konsolenübergreifend der hübscheste Fun-Racer auf dem Videospielmarkt sein!

Sebastian Zelada

Knappe Kiste: Auf dem Flughafen schrammt ihr haarscharf an startenden und landenden Flugzeugen vorbei. Das sorgt für ordentlich Adrenalin!

Da schaut Wario doof: Die Wummp-Steine machen auch ambitionierte Fahrer gerne mal platt!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Mario steht auch im neuen Jahr für lupenreinen Spiel- und Rennspaß!“

Meine Güte, kribbelt's mir in den Fingern. Am liebsten würde ich eher heute als morgen über die neuen Strecken heizen, mich mit Freunden im Mehrspielermodus messen, tonnenweise Boni freischalten oder einfach meine Bestzeiten auf den jeweiligen Strecken verbessern. Gerade Letzteres habe ich in *Mario Kart Wii* betrieben, bis die Daumen schmerzten. Leider hat es nie zu einer Bestzeit in der Nähe der irrwitzig schnellen Weltrekorde gereicht. Wenn ich noch einen Wunsch frei hätte, würde ich mir jedoch einen verbesserten Online-Modus wünschen. Der war im Vorgänger zwar okay, aber hier geht gewiss mehr. Hach, welch Vordreude! Zum Glück ist die schier unendlich scheinende Durststrecke spätestens im April überstanden! Heureka!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Sonic All Stars Racing Transformed
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendo selbst. Wir können bestätigen, dass sie die grafische Qualität des Spiels exakt wiedergeben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Armer Luigi, immer kriegt er was auf die Mütze. Wirklich fair ist ein 2-gegen-1-Match aber auch nicht. Wo ist denn bloß sein Teampartner abgeblieben?

SUPER SMASH BROS.

Beat 'em Up Das Teilnehmerfeld verdichtet sich. Sobald der erste Gongschlag ertönt, teilen die sonst so braven Nintendo-Helden untereinander wieder Ohrfeigen aus.

Über die letzten Monate hinweg hat Nintendo die Fans fortlaufend mit neuen Screenshots, frischen Charakteren und auch ein paar Informationen bezüglich spielinterner Veränderungen auf dem Laufenden gehalten. Serien-Mastermind Masahiro Sakurai versteht es nahezu meisterlich, den Hype aufrechtzuerhalten: Pro Woche regelmäßig ein paar neue Bilder raushauen, schon gibt es automatisch neuen Gesprächsstoff, über den man gepflegt fachsimpeln kann. Mittlerweile hat sich auch ein Haufen von Infos angesammelt, den wir mal gründlich durchwühlt und für euch zusammengefasst haben.

Wer macht mit?

Fangen wir bei den bisher bestätigten Teilnehmern des nächsten Turniers an, von denen ein Großteil schon bekannt sein dürfte: Mario, Luigi, Donkey Kong, Link/Toon Link, Fox McCloud, Bowser, Peach, Marth, Samus Aran, Pit, Captain Olimar, Pikachu, Kirby und Sonic the Hedehog. Die neuen Herausforderer sind nich weniger hochkarätig. Zu Mega Man, dem Dorfbewohner aus *Animal Crossing* und der *Wii Fit*-Trainerin gesellten sich kurz vor Weihnachten noch Rosalina aus *Super Mario Galaxy* (und jüngst *3D World*) sowie Prinzessin Zelda hinzu. Laut Sakurai soll die Anzahl an spielbaren Charak-

Super Smash Bros. ist immer ein Treffen der Generationen. Mega Man und Sonic sind schon lange dabei, die Trainerin aus *Wii Fit ist* dagegen noch ein echtes Küken.

Wer wirbelt schneller? Anfangs hatte Toon Link noch den Status eines Fun-Charakters, doch schnell mauserte er sich zum ernst zu nehmenden Gegner.

teren dieses Mal nicht so hoch ausfallen wie im Vorgänger, da die Versionen für 3DS und Wii U weitgehend inhaltsgleich sein sollen und auf ein Handheld-Modul nicht so viele Daten draufpassen. Videos von *Super Smash Bros.* machten schon in den ersten Augenblicken deutlich, dass das Grundkonzept nicht groß umgekrempelt wird. Immer noch muss der Schaden von allen maximal drei Gegnern so weit raufgeprügelt werden, dass ihr sie mit dem nächsten Schmetterschlag von der Plattform entfernen könnt. Am effektivsten geht das mit dem Final Smash, der eurem Charakter übermenschliche Kräfte verleiht, mit denen ihr sämtliche Konkurrenten locker vom Bildschirm fegt.

Nicht gerade fair, aber bevor es so weit kommt, könnt ihr den dafür erforderlichen Smash Ball aus den Händen eures Gegners schlagen und die Macht an euch selbst reißen. Subtilere wie geübtere Spieler nutzen für einen Punkt auf der Score-Liste den Footstool Jump. Das kompliziert klingende Manöver ist im Grunde nichts anderes, als dem Gegner wie schon in den ersten *Mario*-Titeln auf den Kopf zu springen. Idealerweise genau dann, wenn unter ihm ein Abgrund ist, was euch gleichzeitig lästige Prügelarbeit abnimmt und ihr ihn nicht auf 80 % aufwärts kloppen müsst. Einfach auf ihnen zu landen ist jedoch nicht drin, ihr müsst schon im richtigen Augenblick den Sprungknopf betätigen.

SCHELLE KASSIEREN – JETZT AUCH UNTERWEGS

Dem 3DS geht es verkaufstechnisch dank etablierter Basis derzeit um einiges besser als der Wii U. Diesen Fakt kann und will wohl nicht mal Nintendo selbst verneinen. Kein Wunder also, dass die Mannen aus Kyoto ihrem kleinen Gerät die großen Serien anvertrauen, wozu natürlich auch *Super Smash Bros.* zählt. Beide Versionen des Spiels sollen sich dabei so ähnlich sein wie nur möglich – das geht sogar so weit, dass Content für die Wii U zurückgehalten wird, damit keine allzu großen Unterschiede entstehen. Kompatibel sein werden die beiden Titel allerdings nicht. Ihr könnt also nicht mit eurem 3DS Matches gegen Besitzer der Wii U bestreiten. Wirklich große Unterschiede gibt es bislang nur zwei: Zum einen die nicht vermeidbaren, grafischen Differenzen, zum anderen die angepassten Stages, in denen ihr euch gegenseitig eins auf die Mütze gebt. Viele Levels sind speziell Handheld-Titeln nachempfunden, zum Beispiel der 3D-Neuauflage von *Zelda: Ocarina of Time*, *Fire Emblem: Awakening* oder *Nintendogs*.

Hier gibt's nix zu sehen!

Abgesehen von den kurzweiligen Multiplayer-Matches, welche die *Smash Bros.*-Serie seit jeder auszeichnen, wird auch für Einzelspieler einiges geboten. Der sehr beliebte Adventure-Modus (The Subspace Emissary) aus *Brawl* mit den vielen Zwischensequenzen soll es in dieser Form nicht in das neue Spiel schaffen. Sakurai begründet dies mit einer recht fragwürdigen Schlussfolgerung: Durch Seiten wie Youtube kämen die Videos aus dem Spiel fast ohne Umschweife ins Internet, wodurch die Spannung für noch unwissende Spieler sofort verdorben sei. Stattdessen will das Entwicklerteam kleine Videos produzieren, die dafür gemacht sind, durch Sharing verbreitet zu werden. Trotz der nicht zu vermeidenden Tatsache, dass so gut wie alles im Internet landen kann, ist es schon sehr schade, gleich auf einen ganzen Spielmodus verzichten zu müssen. Ebenfalls nicht enthalten, hier aber eine weise Entscheidung, ist eine Steuerung per Touchscreen innerhalb der Kämpfe. Schon mehrfach hat sich gezeigt, dass Fighting Games mit so einer Art von Bedienung einfach nicht akkurat genug spielbar sind. Selbst bei vermeintlichen Party-Prüglern wie *Super Smash Bros.* kann das nur in die Hose gehen. So wie es aktuell aussieht, konzentrieren Sakurai und Team ihre Aufmerksamkeit hauptsächlich auf den Multiplayer – und wenn das mal nicht der beste Entschluss ist, den man bei einem Mehrspielervergnügen machen kann, wissen wir auch nicht weiter. Wir freuen uns schon darauf, wenn Mario und Co. persönlich in der Redaktion vorbeischauen und ein paar dicke Nasen und blaue Augen als Angespielt-Preview dalassen.

Marco Cabibbo

Nintendos neues It-Girl: Nach *Super Mario 3D World* will die blonde Adelsdame nun auch im Ring mitmischen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kinder, ich habe so ein angenehmes Jucken in meiner Faust!"

Es ist wirklich nett vom Herrn Sakurai, dass er uns Woche für Woche mit neuen Screenshots versorgt, aber so langsam bin ich echt ein wenig genervt von dieser Prozedur und will endlich mal selbst Hand an das Spiel legen. Wie sehen die Änderungen der Kämpferfiguren im Detail aus? Was können die neuen Charaktere? Welche Stages schaffen es ins fertige Game? Mich persönlich stört es auch gar nicht mal so sehr, dass die Singleplayer-Inhalte dieses Mal womöglich kleiner ausfallen als sonst, da mir bekanntermaßen ein ausgereifteres Spielsystem in einem Fighting Game durchaus lieber ist. Wirklich schade, sollten die Ankündigungen von Sakurai Realität werden. Hoffentlich darf ich wieder mit Samus Sandsäcke wegtreten.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd./Namco Bandai
Alternative: Tekken Tag Tournament 2
Termin: 2014

Screen-Info: Wir haben eine dicke Lippe riskiert, haben uns auf Nintendos Presseserver gewagt und dort sämtliche hier gezeigten Bilder besorgt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Yoshi schlabbert mit seinem klebrigen Waschlappen wieder mal zahlreiche Gegner auf und verarbeitet sie sogleich zu Eiern.

Dieser Shy Guy übertrifft Yoshi gleich um mehrere Köpfe. Der furchtlose Dino lässt sich davon aber natürlich nicht einschüchtern!

YOSHI'S NEW ISLAND

Jump & Run Grün wie Luigi, aber hundertmal so knuffig. Knuddeldino Yoshi wird 2014 euer Herz im Sturm erobern! Dafür sorgt er mit viel Charme, Knuddelfaktor und tollem Design!

Nintendo-Boss Satoru Iwata rief 2013 das Jahr von Luigi aus. Angesichts dessen ist es wenig verwunderlich, dass der tollpatschige Bruder von Firmen-Maskottchen Mario in den vergangenen Monaten zahlreiche Haupt- und Nebenrollen in wichtigen Nintendo-Spielen besetzte. Ob *New Super Luigi U*, *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* oder *Luigi's Mansion 2* — über zu wenig Aufmerksamkeit konnte sich der grünmützige Klempner gewiss nicht beschweren. Ein ebenso grüner, jedoch ungleich drolligerer Nintendo-Held geriet darüber aber ziemlich in Vergessenheit. Yoshi, der knubbelnasige Dino bestritt sein letztes Soloabenteuer auf dem DS vor satten acht Jahren. Da ist es höchste Zeit für Nachschub und der scheint mit *Yoshi's New Island* ebenso ideenreich wie unterhaltsam zu werden.

Rekord-Dino in Topform

Wusstet ihr eigentlich, dass Yoshi im Guinessbuch der Rekorde in der ewigen Top-50-Liste der Videospielcharaktere auftaucht? Als echter Rekordhalter hat der Super-Dino schon lange ein wenig mehr Aufmerksamkeit verdient und die bekommt

Batmans Verwandschaft: Dieser überdimensionale Flattermann sieht fies aus und hat es auf das Dreamteam Yoshi und Baby Mario abgesehen.

Was uns diese seltsam angeordneten Münzen wohl sagen wollen? Yoshi scheint's verstanden zu haben und wirft beherzt das Mega-Ei.

Die Yoshi-Spiele sind seit jeher zuckersüß und sehr kindlich gehalten. Selten haben wir so schöne und fröhliche Levels gesehen wie in den Dino-Hüpfern.

Die gefräßigen Schnapp-Pflanzen sind gefährliche Feinde und zwicken einen gerne in den Hintern. Da kann man schon mal skeptisch gucken.

er dieses Jahr zur Genüge. Während sein Wii-U-Einstand *Yarn Yoshi* vor allem durch den ungewöhnlichen Wollknäuel-Grafikstil auffällt, führt ihn sein neues 3DS-Abenteuer sozusagen zurück in die Zukunft. Ganz im Zeichen des legendären Super-Nintendo-Klassikers *Yoshi's Island* verzaubert das neue Hüpfspiel von Marios treuem Freund mit farbenfrohen Hintergründen und Umgebungen. Die Besonderheit: Das Spiel sieht im wahrsten Sinne des Wortes wie gemalt aus. Ob Buntstiftzeichnungen, Wachsmalstiftoptik oder Ölfarbenhintergründe – die Levels zünden ein kreatives Feuerwerk der Extraklasse und machen alleine beim Zusehen einen Heidenspaß.

„Wääh, wääääh!"

Da sich *Yoshi's New Island* (der Name verrät es ja bereits) als geistiger Nachfolger zu *Yoshi's Island* versteht, ist der Eier werfende kleine Knuddeldino nicht alleine auf Streifzug. Auf seinem Rücken sitzt – ganz wie in alten Zeiten – Baby Mario. Und obwohl wir viel Retro-Liebe aufbringen können, schrillen spätestens hier sämtliche Alarmglocken. Baby Mario – das war doch die heulende Nervensäge, die mit ihrem Geplärre anno dazumal unser Nervenkostüm aufs Äußerste strapazierte?! Genau! Immerhin scheint Nintendo das „Heul-Sample" auf dem 3DS etwas erträglicher und vor allem leiser zu gestalten als auf dem Super Nintendo. Doch wenden wir uns wieder erfreulicheren Dingen zu. Auf dem 3DS kommt ihr in den Genuss eines Fernglas-Features, das es euch ermöglicht, durch Schwenks mit dem Handheld die 2D-Levels zu überblicken. Neu sind auch die sogenannten Mega-Eier, mit denen Blöcke und Röhren zerstört werden können. So könnt ihr beispielsweise versteckte Objekte, wie Schlüssel, finden. Hinzu kommen viele klassische Manöver Yoshis, wie der Flatterflug, bei dem er herzallerliebst mit den kurzen Beinchen strampelt, um sich bei Sprüngen länger in der Luft halten zu können. Auch die bewährte Stampfattacke ist wieder mit an Bord und macht aufmüpfigen Gegner humorlos und unkompliziert den Garaus.

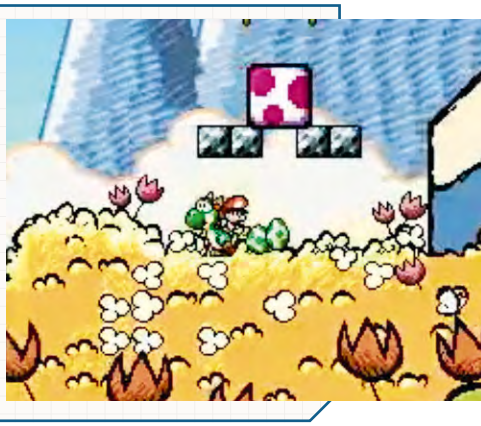
2014 – das Jahr Yoshis?

Was wir bisher spielen durften, ruft großes Retro-Feeling in uns hervor und stimmt uns zuversichtlich, dass nach dem Jahr Luigis das Jahr Yoshis folgen könnte. An einer Sache sollte Nintendo aber noch feilen: Die ersten Levels spielten sich verdächtig einfach. Wenn wir zurückdenken, erinnern wir uns, dass der Vorgänger auf dem SNES teils bockschwer war. Wir kennen zwar bisher nur die ersten paar Abschnitte, doch der Schwierigkeitsgrad selbiger ist hoffentlich nicht repräsentativ für das ganze Spiel. So hatten wir den ersten Endboss schneller besiegt als Yoshi seine Zunge einmal ein- und ausfahren kann. Schaffen es die Entwickler, ein Jump & Run zu kredenzen, das sowohl Fortgeschrittene als auch blutige Anfänger anspricht, dann kann *Yoshi's New Island* in ähnlich hohe Wertungssphären vorstoßen wie seinerzeit *SNES-Vorgänger*!

Sebastian Zelada

DER VORGÄNGER

Um zu den Wurzeln der Serie zurückzukehren, müssen wir weit in die Vergangenheit zurückblicken. Zum Ende der überaus erfolgreichen Super-Nintendo-Ära schlüpfte der Super-Dino nach Jahren als Marios Sidekick in seine erste richtige Hauptrolle. Auch damals zog er mit Baby Mario ins Abenteuer. Gemeinsam sollten beide Luigi, aus den Fängen von Bowser befreien. Obwohl das Super Nintendo zum Release von *Yoshi's Island* bereits hardwaretechnisch zum alten Eisen gehörte, imponierten die 2D-Umgebungen damals dennoch mit einem noch nie dagewesenen Design-Stil. Wie auch *Yoshi's New Island* wirkte das Spiel, als sei es mit Buntstiften und Wachsmalkreiden gemalt worden. Aufgrund der großen Fangemeinde wurde *Yoshi's Island* 2002 nochmals neu für den Game Boy Advance aufgelegt – dieses Mal mit sechs brandneuen Levels. Interessanterweise ist das SNES-Spiel bisher nicht auf Nintendos Virtual Console erschienen. Und das, obwohl zahlreiche Fans seit Jahren für den Re-Release plädieren. Mehr zum Vorgänger gibt's ab Seite 64.



MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ich erkenne ein klares Muster in Nintendos Veröffentlichungspolitik"

Ähnlich wie bei *A Link between Worlds* reaktiviert man einen Super-Nintendo-Klassiker und spendiert ihm einen Nachfolger, der dessen Geist in sich trägt und um interessante Features erweitert. In diesem Fall sind das unter anderem die Mega-Eier und die durch eure Bewegungen schwenkbaren Ferngläser. Dass das alles grandios aussieht und sich formidabel spielt, ist Ehrensache. Falls der Schwierigkeitsgrad stimmt und der Ideenreichtum ähnliche Ausmaße annimmt wie bei Links aktuellem Handheld-Abenteuer, wird sich Yoshi schon sehr bald einen Ehrenplatz in meiner 3DS-Sammlung verdient haben!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und geben die Qualität des Spiels wieder. Davon konnten wir uns in Anspielsessions überzeugen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

KIRBY: TRIPLE DELUXE

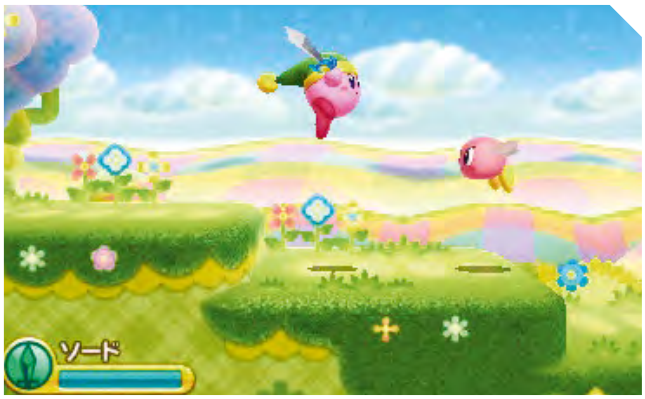
Jump & Run Rainer Calmund kann einpacken, denn der König der Nahrungsmittel-Vernichtung ist wieder in der Stadt: Die rosa Knutschkugel Kirby frisst sich durch ihr erstes 3DS-Abenteuer!

Kaum zu glauben: Der 3DS (respektive der 2DS) ist schon fast zwei Jahre auf dem Markt und bisher ist noch kein einziges *Kirby*-Spiel für den Handheld erschienen. Dabei gehört die rosa Knutschkugel zu den aktivsten Helden des Nintendo-Universums. Alleine auf dem Nintendo DS durfte sie vier Abenteuer erleben. Dieser Missstand wird im nächsten Jahr jedoch behoben, denn dann erscheint mit *Kirby: Triple Deluxe* ein neuer 2D-Hüpfer rund um den rosa Hüpfer für den Nintendo-Handheld. Im Rahmen der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 18. Dezember 2013, in der Nintendo mit einigen Neuankündigungen überraschte, wurden zu dem Titel etliche neue Details bekannt gegeben. Und die wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

Royale Rettungsaktion

Mario kann einpacken, denn Prinzessinnen-Rettungsaktionen sind out. Stattdessen wartet in *Kirby: Triple Deluxe* der nicht ganz so grazile Serien-Fiesling König Dedede (vormals König Nickerchen) auf seine Rettung. Wie es dazu kommt, ist noch unklar. Dafür wissen wir jedoch, dass sich das Verlies des korpulenten Pinguin-Monarchen an der Spitze einer magischen Bohnenranke befindet. Der rosa Knutschknödel macht sich natürlich auf, das Zaubergewächs zu erklimmen und König Dedede zu befreien. Ob er das auch im Koop-Modus machen kann und ob Dedede selbst steuerbar sein wird, wurde noch nicht verraten. In Vorgänger *Kirby's Adventure Wii* konnten gleich vier Spieler gleichzeitig ran. Apropos *Kirby's Adventure Wii*: Grafisch sieht *Triple Deluxe* dem Titel zum

Das Minispiel „Kirby's Recken" erinnert im gezeigten Material an die *Smash Bros.*-Reihe. Bis zu vier Spieler treten mit verschiedenen Fähigkeiten gegeneinander an.



Grafisch erinnert *Kirby: Triple Deluxe* stark an den Wii-Vorgänger *Kirby's Adventure Wii*. Auch thematisch bleibt der Titel dem fröhlichen Stil der Serie treu.

Verwechseln ähnlich. Trotzdem handelt es sich nicht um eine schnell produzierte Kopie des Vorgängers, denn bezüglich des Gameplays finden sich einige deutliche Unterschiede.

Held im Hintergrund

Die größte Neuerung besteht in Kirbys Fähigkeit, mittels Warpsternen an bestimmten Orten vom Vordergrund in den Hintergrund der Levels zu gelangen. Anders als in Spielen wie *Donkey Kong Country Returns* oder *Super Paper Mario*, bei denen es ähnliche Passagen gibt, erweist sich dieses Feature aber nicht als bloßes Gimmick. Der Wechsel zwischen den Ebenen hat vielmehr spielerische Auswirkungen. So müsst ihr auf diese Weise etwa Hindernisse überwinden, könnt Gegner von hinten überraschen oder löst kleine Umgebungsrätsel. An diesem Spielelement merkt man, dass der Titel mit Augenmerk auf die 3D-Fähigkeiten des 3DS entwickelt wurde. Grafische Spielereien wie etwa Gegenstände oder Figuren, welche die Ebenen wechseln, stehen auf der Tagesordnung. Doch auch auf dem 2DS wird sich das Abenteuer problemlos spielen lassen. Aus den Vorgängern zurückgekehrt ist natürlich Kirbys außergewöhnliches Saugtalent: Schluckt er auf Knopfdruck einen Gegner, so kann er dessen Fähigkeiten kopieren und erhält auf diese Weise eines von über zwanzig Talenten. So werdet ihr etwa zum Schwertmeister, erhaltet einen Feueratem oder erlangt die Kampfkraft eines Ninja-Kriegers. Vier dieser Kräfte wurden exklusiv für *Triple Deluxe* erschaffen und fanden sich noch nicht in den Vorgängern.

Super Kirby Bros.

Ebenfalls neu: Frisst Kirby eine spezielle Frucht, die er an manchen Stellen findet, so erlangt er die Supernova-Power. Seine Saugkraft wird auf diese Weise extrem verstärkt, sodass ihm selbst die mächtigsten Gegner nichts mehr entgegenzusetzen haben. Wir nehmen an, dass diese Fähigkeit auch in den Bosskämpfen zum Einsatz kommen wird, die euch am Ende der meisten Levels erwarten. Die letzte bisher bekannte Neuerung findet sich außerhalb des Hauptspiels, wo ihr in zwei verschiedenen Minispielen euer Talent beweisen könnt. In „Dedede's Trommellauf" erwartet euch eine Art Musikspiel. Drückt hier im Takt der Melodien die eingeblendeten Knöpfe, um den König auf Trommeln entlanghüpfen und Münzen einsammeln zu lassen. Der wesentlich interessantere Modus ist jedoch „Kirby's Recken": Ausgerüstet mit einer von zehn Spezialattacken, treten hier vier verschiedenenfarbige Kirbys gegeneinander an – und zwar auch im Multiplayer. Das Geschehen erinnert dabei stark an die chaotischen Mehrspieler-Schlachten in *Super Smash Bros*. Weitere Spielmodi abseits des Hauptspiels wurden von den Entwicklern angedeutet, jedoch noch nicht präzisiert. Wir sind aber auf jeden Fall zuversichtlich, dass *Kirby: Triple Deluxe* genauso viel Spaß machen wird, wie das bisher gezeigte Material verheißen lässt.

Lukas Schmid

König Dedede ist diesmal nicht der Bösewicht, sondern muss gerettet werden. Ob sich der fette Monarch abseits der Minigames auch im Hauptspiel steuern lassen wird?

Wie in den meisten *Kirby*-Spielen bisher kann sich der sympathische rosa Knödel einige Spezialfähigkeiten aneignen. Dafür muss er einfach bestimmte Gegnertypen verschlucken und kann anschließend zum Beispiel Feuer oder Eis spucken.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kirbys erster Ausflug auf den 3DS verspricht Hüpfspiel-Kost vom Feinsten."

Ich oute mich an dieser Stelle als großer *Kirby*-Fan. Seit den Anfängen der Serie auf dem Game Boy habe ich fast jedes Spiel rund um den rosa Sympathieträger mit Begeisterung gespielt. Nach dem guten, aber doch etwas innovationsarmen *Kirby's Adventure Wii* verspricht *Triple Deluxe* durch die Möglichkeit, in den Hintergrund der Levels zu wechseln, wieder einige frische Spielideen zu implementieren. Einer Serie, die sich mit Titeln wie *Kirby und der magische Garn* oder *Kirby: Power-Malpinsel* einen Ruf für ungewöhnliche Ideen gemacht hat, steht dieses kreative Element gut zu Gesicht. Auch der kompetitive Mehrspieler-Modus verspricht sehr unterhaltsam zu werden; hoffen wir mal, dass die Entwickler auch an einen Koop-Modus gedacht haben.

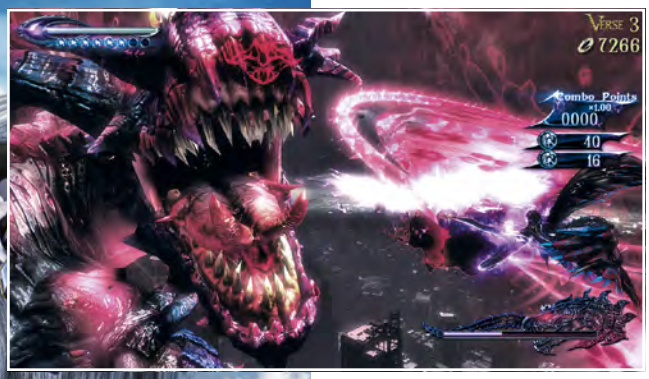
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite hat Nintendo nach der Nintendo Direct-Ausgabe Mitte Dezember veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Ab sofort muss sich Bayonetta nicht nur gegen die Kräfte des Himmels erwehren, sondern auch gegen infernalische Dämonen kämpfen.

Komplett neu zeigt sich die Umbran-Climax-Attacke: Hier entfesselt ihr aus dem Stand mächtige Dämonenangriffs-Combos!

BAYONETTA 2

Action Zwischen all den orchestralen Klängen, Gegnern in der Größe einer Kathedrale und sexy Posen findet sogar noch ein bisher nicht näher definierter Mehrspielermodus Platz.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Das erste Nintendo-Hexen seit dem N64!“

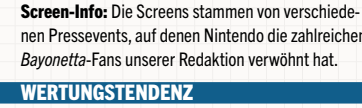
Auch wenn es weh tut: Ich kann mir nicht vorstellen, dass *Bayonetta 2* sich als der Wii-U-Kaufgrund entpuppt, den Nintendo gerne hätte. Bereits auf Xbox und Playstation hat die ausgezeichnete Hexen-Action völlig unverdient schwache Verkaufszahlen eingefahren – und die beiden Konsolen waren zu diesem Zeitpunkt wesentlich präsenter und verbreiteter, als es die Wii U jetzt ist. Das ändert aber nichts daran, dass ich *Bayonetta 2* meine besten Wünsche und jedem Leser dieser Zeilen einen Bestellbefehl mit auf den Weg gebe! Ich würde mich in meiner Verkaufsprognose sehr gern getäuscht sehen – und werde auf jeden Fall meinen privaten 60-Euro-Beitrag zur Widerlegung meiner eigenen Worte leisten.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
Alternative: Auf der Wii U? Guter Witz!
Termin: 2014

Screen-Info: Die Screens stammen von verschiedenen Pressevents, auf denen Nintendo die zahlreichen *Bayonetta*-Fans unserer Redaktion verwöhnt hat.

WERTUNGSTENDENZ



Manchmal ist der Videospielmarkt einfach ein Depp! Da formiert sich ein neues Entwicklerteam, haut aus dem Stand ein hochkreatives Hack&Slay weitab vom grauen Triple-A-Einheitsbrei raus, räumt rund um den Globus Traumwertungen ab (in unseren Schwestermagazinen XBG/PlayBlu je 90 Prozent) – und trotzdem bleibt das Spiel im Regal liegen. So ungefähr kann man die Geschichte von *Bayonetta* zusammenfassen. Die Chancen auf einen Nachfolger sahen entsprechend schlecht aus, bis Nintendo *Bayonetta* als Publisher übernahm – man könnte wohl auch sagen rettete. Das Ergebnis dieser Partnerschaft: *Bayonetta 2* erscheint exklusiv für die Wii U! Die Fans des ersten Teils bombardierten daraufhin Platinum Games derart mit Wünschen nach einem Xbox/PS-Port, dass die Mannschaft schon etwas entnervt, aber glasklar antwortete: *Bayonetta 2* bleibt allein der Wii U vorbehalten. Es ist de facto ein First-Party-Spiel. Ein Port auf andere Konsolen ist nicht geplant. Bitte hört auf, uns zu dem Thema Mails zu schicken.

Fühlt sich gut an, oder?

Sehr wohl geplant ist dafür ein spielerisches Spektakel, das selbst das Original in die Tasche stecken dürfte – Bayonetta mag sich seit ihrem ersten Auftritt einen feschen Kurzhaarschnitt gegönnt haben, ansonsten bleibt die Nahkampfhexe aber ihrem Stil treu. Ihr denkt, das galaktische Finale aus Teil 1 war bereits ein fulminantes Action-Feuerwerk? Dann wartet mal ab, bis die Dame in ihrem nächsten Streich den Höllendrachen Gomorrah (genau, dieses violette Urviech) quer über einen Wolkenkratzer prügelt! Oder Engels-Zentauren mit heraufbeschworenen, dämonischen Gliedmaßen traktiert. Oder ganz einfach ihre Schwerter und vier Pistolen (zwei in den Händen, zwei in den High Heels) entfesselt! Was hier als Hintergrunddesign abläuft, haben manch andere Titel dieser Bauart nicht mal im Gameplay-Zentrum zu bieten! Diesen erfrischenden Mangel an Subtilität teilt sich die rassige Hexe übrigens mit ihrem Entwicklerstudio: Platinum Games verspricht nicht weniger als „das ultimative Actionspiel“.

Benjamin Kegel

Natürlich sind auch die brachial inszenierten Folterangriffe wieder mit an Bord – diesmal traktiert ihr die Heerscharen der Engel sogar direkt auf einem Gamepad.

Eigentlich ist Aiden körperlich eher unscheinbar – doch mit den richtigen Schlag- und Schusswerkzeugen in seinen Händen räumt der kleine Kerl ganz schön auf!

Wir sind sehr gespannt darauf zu sehen, wie sich die Online-Komponenten des Spiels auf der Wii U realisieren lassen.

WATCH DOGS

Action Fists and Wits – Ubisoft verspricht uns fliegende Fäuste und schnelles Denken. Das Problem bei der Sache: bis zum Frühling bleiben die Fäuste in der Tasche und das Hirn im Ruhemodus.

Moment mal, *Watch Dogs*? In unserem Vorschau-Teil für 2014? Sollte Ubisofts Meisterhacker nicht zum Launchtitel-Lineup für die Xbox One und PS4 gehören und demnach längst das virtuelle Chicago auch auf der Wii U unsicher machen?! Tja – wir müssen leider noch warten. Dabei waren die Fans schon ganz heiß darauf, mit dem unscheinbaren Aiden als selbsternannten Scheriff durch ein Open-World-Universum zu ziehen und das Recht in die eigene Hand zu nehmen – oder besser gesagt, unter die eigenen Smartphone-Finger. Schließlich liegen die größten Talente des Mr. Pearce in seinen IT-Kenntnissen: Als begnadeter Computerspezialist hat er sich Zugang zu CtOS verschafft – einem zentralisierten Superrechner, der jedes einzelne elektronische System in Chicago steuert: Bankterminals, Straßensperren, Kameras, Züge, jedes einzelne Smartphone der Einwohner der Stadt – alles ist mit CtOS vernetzt. Und alles ist damit unter Aidens Kontrolle, der so eine komplette Megametropole in den Kampf gegen seine Feinde schicken kann!

Eines der beeindruckendsten Features von *Watch Dogs* ist die Manipulation des Verkehrs durch Ampelschaltungen und Bremsbefehle an U- und Straßenbahnen.

Gut ist nicht gut genug!

Dabei ist der *Watch Dogs*-Protagonist nicht allein auf die Manipulation seiner Umgebung angewiesen, sondern kann im Ernstfall auch zünftig zulangen. Mit dem Abzug einer Schusswaffe und dem Gaspedal eines Sportwagens weiß Ubisofts designierter Open-World-Chef ebenfalls umzugehen. Doch wenn alles auf einem so guten Weg war, warum dann jetzt diese massive Verzögerung? Ganz einfach: Ubisoft erhofft sich von *Watch Dogs* nicht einfach nur ein erstklassiges Spiel, sondern den Grundstein einer ähnlich erfolgreichen Serie wie *Assassin's Creed* – und will hier keine Risiken bei der Qualität eingehen. Das Ziel ist nicht nur ein sehr gutes Spiel, sondern ein unvergesslicher Blockbuster! Wäre *Watch Dogs* allein für PS3, Xbox 360 und Wii U erschienen, es hätte wohl seinen ursprünglichen Releasetermin gepackt. So aber muss das Spiel auch auf der Xbox One und PS4 das Publikum rundum überwältigen. Dafür bedarf es einfach noch mehr Zeit – wir schätzen grob bis Ende April 2014.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Verlängerte Vorfreude ist kein Ersatz für ein tolles Spiel jetzt gleich!"

Grrrr … ich hab mich schon tierisch auf Aiden gefreut – da packt Ubisoft einen Kübel Eiswasser aus und kippt ihn mir noch auf den letzten Drücker in den Nacken. In unseren Schwestermagazinen hatten wir bereits Platz für einen Xbox-Test freigeschaufelt, als bei uns die Ätsch-Nachricht aus Frankreich ankam – so knapp war *Watch Dogs* von seiner Veröffentlichung entfernt. Nun ja, warten wir eben ab. Vor allem bin ich darauf gespannt, wie sich die Wii-U-Version im Vergleich zu ihren Xbox-One/PS4-Pendants schlägt. Wäre schön zu sehen, dass sich Next-Gen-Games auch auf Nintendos Flaggschiff realisieren lassen, ohne nach einer kompletten Sparversion auszusehen.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Assassin's Creed IV: Black Flag
Termin: Frühjar 2014

Screen-Info: Die Screens stammen aus Ubisofts PR-Paketen, die es – anders als das Spiel – stets rechtzeitig zu uns geschafft haben. *grummel*

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mario schwingt den Schläger wie ein Profi und wartet mit einem durchaus beachtlichen Drive auf. Er ist einer der ausgeglichensten Golfer im Feld.

Peach kann sich über einen Birdie freuen. Das bedeutet im Golf-Jargon, dass sie einen Schlag unter der Zielvorgabe des Lochs geblieben ist.

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Sport Mit Mario und Konsorten rund um die Welt den Schläger schwingen – der brandneue Online-Mehrspielermodus von *Mario Golf* verspricht entspanntes Putten rund um den Globus.

Mario und kein Ende. Auf 3DS und Wii U ist der Klempner inzwischen gefühlt in jedem dritten Spiel vertreten. Dieses Mal wird Peachs Berufssretter jedoch nicht in ein Abenteuer verwickelt, sondern schwingt entspannt auf zahlreichen Golfkursen seine Eisen. Mit dabei ist die traditionell große Schar an Freunden und Feinden aus dem *Mario*-Universum. Entwickelt wird das Ganze von Camelot, die bereits große Erfahrung mit *Mario*-Sportspielen haben und unter anderem für die *Mario Golf*-Ableger auf N64 und Gamecube verantwortlich zeichneten. Beide Spiele überzeugten damals, doch *Mario Golf: World Tour* hat noch einiges mehr zu bieten als die Vorgänger. Wie der Name bereits verrät, erlaubt es euch der neu gestaltete Mehrspielermodus, per Internet gegen Gegner rund um den Globus anzutreten.

Giganto-Gumba

Das neue Wi-Fi-Feature im Multiplayer sorgt für sehr lang anhaltenden Spielspaß und wird euch auch über die Einzelspielerkampagne hinaus dauerhaft bei der Stange oder besser gesagt am Eisen halten. Ihr könnt hierbei nicht nur zufällig gegen Gegner auf der ganzen Welt antreten, sondern auch Regeln für Duelle festlegen. So bestimmt ihr, ob ihr im Wettkampf beispielsweise Spezialschläge zulassen wollt, und könnt auch sonst an einer Vielzahl von Stellschrauben drehen. Abgesehen vom ambitionierten Mehrspielermodus scheint *Mario Golf: World Tour* auch alle Stärken der Vorgänger mitzubringen und punktet mit simpler Steuerung und hoher Einsteigerfreundlichkeit, ohne dabei den Tiefgang vermissen zu lassen. So müssen auf schwierigeren Kursen traditionell Faktoren wie Windstärke und -richtung beachtet und Höhenunterschiede auf dem Fairway einkalkuliert werden. Dazu gibt es wie immer enorm fantasievolle und abwechslungsreiche Welten, darunter einen Golfplatz im Wüstensand, einen Miniaturkurs in einem Garten, bei dem das Gras meterhoch in den Himmel zu ragen scheint, und einen Strandlevel. Im Garten trefft ihr gar auf Gumbas, die im Gegensatz zu den sonstigen Mario-Spielen fast schon angsteinflößend groß wirken.

Sebastian Zelada

Aufgepasst: Luigi darf nicht einfach drauflosprügeln. Faktoren wie der Wind (rechts oben) und die Höhenunterschiede auf dem Fairway sind auch entscheidend.

Der Schläger sieht bei Bowser eher aus wie ein Löffel. Der Riese hat einen weiten Abschlag, ist jedoch nicht gerade für Genauigkeit berühmt.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Entspanntes Golfen gegen den Rest der Welt? Das ist genau mein Ding."

Ich habe sowohl *Mario Golf* auf dem N64 als auch den Nachfolger *Toadstool Tour* auf dem Gamecube ausgiebig gespielt. Inzwischen habe ich ein ziemlich gutes Handicap in beiden Spielen. Für Golf-Neulinge: Das bedeutet, dass ich recht wenige Schläge pro Loch brauche. Dass ich meine Fähigkeiten auf dem 3DS gegen den Rest der Welt prüfen kann, löst richtige Vorfreude aus. Ich überschätze mich zwar traditionell maßlos, aber selbst wenn ich reihenweise verlieren sollte, macht mir das nichts aus. In *Mario Golf* herrscht eine derart entspannende Stimmung, dass man nicht aus der Ruhe zu bringen ist. Ich freu ich drauf, allein schon weil das Spiel von Camelot ist.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot Software Planning
Alternative: Mario Tennis Open
Termin: 2014

Screen-Info: Die Screenshots sind von Nintendo zur Verfügung gestellt. Erfahrungsgemäß sind diese stets nah an der tatsächlichen Qualität des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rennwagen-Legenden wie der Lotus 49 Cosworth sind anspruchsvoll zu fahren und sehen klasse aus.

PROJECT CARS

Rennspiel Das vielleicht ambitionierteste Rennspiel der letzten Jahre soll ab Herbst 2014 auf der Wii U erfolgreich seine Runden drehen.

Echte Rennsimulationen waren bisher stets Mangelware im Nintendo-Land. 2014 könnte sich das mit *Project Cars* endlich ändern. Die Entwickler haben mit ihrem Spiel derart großes vor, dass sich hier vielleicht sogar die plattformübergreifende Referenz warmfährt.

Sieht top aus, fährt sich gut

Project Cars begeistert auf den ersten Blick mit seiner tollen Grafik. Vom Cockpit bis zum Reifenprofil sind die Automodelle detailgetreu ihren realen Vorbildern nachempfunden. Ob Lederapplikationen auf der Mittelkonsole eines Pagani oder die realistisch anmutenden Federwege der Rennmaschinen beim Brettern über die Kerbs, die Slightly Mad Studios wollen die Faszination des Motorsports in all ihren Facetten abbilden. Dazu gehören natürlich auch Nachtrennen, Wetterwechsel und ein extrem ambitionierter Karrieremodus. Hier durchfahrt ihr eine komplette Rennfahrerlaufbahn, von der Kartbahn bis hinauf in die Formel 1. Und auch wenn Letztere aufgrund der teuren Lizenz nicht mit Originalfahrzeugen im Spiel vertreten sein wird, kann man sich jetzt schon auf abwechslungsreiche und vor allem realistische Rennspielaction freuen. Denn egal ob Tourenwagen oder exotischer Straßensportwagen, alles soll sich perfekt anfühlen. Die Programmierer haben erfahrene Rennsportler an ihrer Seite, die aktiv bei der Entwicklung des Spiels mithelfen und ihr Know-how einfließen lassen.

Da scheppert's: Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen protzt *Project Cars* mit einem umfangreichen Schadensmodell und echten Knautschzonen.

Schrottreif

Eines der interessantesten Features des Spiels wird sicherlich das Schadensmodell. Slightly Mad verspricht, dass jedes der Fahrzeuge im Spiel komplett geschrottet werden kann. Von halbgaren Lösungen wie bei Sonys *Gran Turismo*, bei dem ein paar Kratzerchen am Lack das höchste der Gefühle sind, will man nichts wissen. Ein großes Fragezeichen steht dagegen noch hinter der Fahrzeuganzahl. Bisher sind es knapp 50. Das ist im Vergleich zu *GT 6* mit seinen über 1.000 Wagen fast schon lächerlich wenig.

Sebastian Zelada

Grandioses Lichtspiel: Die Effekte sind wunderschön. Ob die Wii-U-Fassung mit den PC-Screens auf Augenhöhe sein wird, darf aber bezweifelt werden.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Simulationsfans können sich schon mal die Hände reiben!"

Wii U: Bisher eine Konsole, die Ödland für Fans anspruchsvoller Rennsimulationen war. Xbox-Jünger hatten ihr *Forza*, Playstation-Besitzer ihr *Gran Turismo*. Doch endlich zeichnet sich ein Silberstreif am Horizont ab. *Project Cars* hat alles, was es braucht, um Racing-Enthusiasten zu begeistern. Ich freue mich insbesondere auf das Schadensmodell, das mir bei der oben genannten Konkurrenz viel zu inkonsequent ausfällt. Die Grafik wird sicherlich nicht ganz mit der PC- oder PS4-Fassung des Spiels mithalten können, aber das ist egal. Solange die Physik auf dem gleichen Level ist, Wetter und Tageszeiten implementiert sind und es flüssig läuft, steht hier ein Hit an!

INFOS

Hersteller: Slightly Mad Studios
Entwickler: Slightly Mad Studios
Alternative: Need for Speed: Most Wanted U
Termin: Herbst 2014

Screen-Info: Die abgebildeten Screens stammen von der PC-Fassung des Spiels. Wir gehen davon aus, dass die Wii-U-Version grafisch etwas schwächer ist.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO DER HOBBIT

Action-Adventure Bilbo Beutlin begibt sich wieder auf ein Abenteuer – diesmal jedoch in Klötzchenform.

Thorin, Fíli, Kíli und der Rest der Zwergen-Crew sind spielbare Figuren.

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego City Undercover
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite stammen von Hersteller Warner Interactive. Sie wurden zur offiziellen Enthüllung des Spiels veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Inzwischen ist es beinahe ein ungeschriebenes Gesetz, dass jede erfolgreiche Film- oder Comic-Franchise über kurz oder lang auch eine kindergerechte *Lego*-Videospielumsetzung verpasst bekommt. Nach *Star Wars*, *Harry Potter*, *Der Herr der Ringe*, *Indiana Jones* und vielen weiteren steht uns somit schon bald *Lego Der Hobbit bevor*. Das Spiel handelt die ersten beiden Teile der Filmtrilogie ab und setzt wie die zahlreichen *Lego*-Vorgänger auf eine gelungene Mischung aus simplem Hüpf- und Rätsel-Gameplay und humorvollen Zwischensequenzen. Bekannt begeben wurde bereits, dass ihr in Gestalt von Bilbo, Gandalf und den Zwergen die Levels unsicher machen dürft. Jede Figur verfügt dabei über spezielle Fähigkeiten, sodass manche Abschnitte nur für bestimmte Figuren zugänglich sind. Wir gehen davon aus, dass auch die anderen Mittelerde-Bewohner wie Radagast, Elrond, der weiße Ork, Legolas oder der Necromancer spielbar sein werden – bisher bot noch jedes *Lego*-Abenteuer eine beachtliche Anzahl an verfügbaren Protagonisten. Auch ein lokaler Koop-Modus für zwei Spieler dürfte so gut wie sicher enthalten sein, sodass ihr auch im Team auf die Jagd nach dem Schatz des Drachen gehen könnt.

Lukas Schmid

Bilbo und Co. müssen sich durch die aus dem Film bekannten Szenarien schlagen. So steht auch die Auseinandersetzung mit den riesigen Trollen auf dem Programm.

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

Action-Adventure Das Spiel zum Spielfilm zum Spielzeug – oder so ähnlich.

Und gleich noch ein *Lego*-Videospiel, das im Jahre 2014 auf Konsolen und Handhelds landet! Diesmal jedoch ist alles ein bisschen anders als bei anderen *Lego*-Lizenzspielen. Statt eine bekannte Hollywood-Lizenz als Klötzchen-Abenteuer zu verwursten, schlagt ihr euch durch eine Umsetzung des kommenden Lego-Kinofilms. Am bekannten und bewährten Spielprinzip ändert sich trotz dieses Umstandes aber nur wenig: Alleine oder im Koop geht es durch etwa 15 Levels, wobei ihr aus einer Vielzahl an verfügbaren Figuren (darunter auch Stargäste wie Batman) wählen dürft. Ein der Vorlage geschuldeter Unterschied findet sich in der Tatsache, dass erstmals so gut wie alle Objekte und Gebäude aus Lego-Steinen bestehen. Ob und welche Auswirkungen das auf das Gameplay hat, ist aber noch nicht abzusehen. Der Gedanke, ganze Lego-Städte auseinandernehmen zu können, ist auf jeden Fall ziemlich reizvoll! Die Story wird sich eng an die Filmvorlage halten: Der Durchschnittstyp Emmet muss aufgrund einiger unvorhergesehener Ereignisse als Retter der Welt herhalten. Der böse Lord Business hat sich nämlich in den Kopf gesetzt, das Lego-Universum zu zerstören – indem er es mit Leim zusammenklebt. Eine reichlich durchgeknallte Story, die auf ein höchstwahrscheinlich unterhaltsames Spiel hoffen lässt.

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego City Undercover
Termin: 11. April 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen von Warner Interactive. Sie zeigen Szenen aus dem Ankündigungstrailer des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Emmet ist der Protagonist der Story. Ihr könnt jedoch nicht nur ihn durch die Levels steuern, sondern aus zahlreichen Helden wählen.

In *The Lego Movie Videogame* bestehen nicht nur Abschnitte, sondern die gesamte Welt aus Bausteinen.

HYRULE WARRIORS (ARBEITSTITEL)

Action Wenn eine Handvoll Gegner nicht mehr ausreicht: Link wagt sich auf das breite Schlachtfeld und holt dafür alles aus der Waffenkammer, was ihm zur Verfügung steht.

In den wilden Gefechten trefft ihr auf bekannte Gesichter des *Zelda*-Universums.

Link verfügt über mächtige Angriffe – auch die Wirbelattacke hat er nicht verlernt.

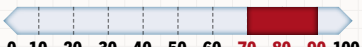
Ein Aufblitzen in den Augen der N-ZONE-Redakteure: In der Dezember-Ausgabe von Nintendo Direct kündigte Big N ein ganz neues *Zelda* an. Nicht das große Neue, von dem es bislang nur eine Tech Demo von 2011 gibt, sondern ein Spin-off. Dieses entsteht zusammen mit den Machern der *Dynasty Warriors*-Reihe, Tecmo Koei. Was dies für Link bedeutet, werden Kenner der Reihe sicherlich schon ahnen. Auf großen Schlachtfeldern, direkt vor den Toren von Schloss Hyrule gelegen, stellt sich Link noch größeren Gegnermassen entgegen und setzt dabei alles ein, was sein klassisches Inventar so hergibt. Ob nun Bogen, Master-Schwert oder Bomben, alles ist im Kampf gegen Goblins, Echsen und anderes Ganon-Gewürm von Nutzen. Links Wirbelangriff ist selbstredend genauso am Start. Zudem gilt es, am Rande des Kampfschauplatzes nach Kisten Ausschau zu halten, denn selbst ein legendärer Held braucht bei Hunderten von besiegten Gegnern mal eine Erfrischung. „Hyrule Warriors" ist übrigens nur der bisherige Arbeitstitel. Im Laufe des Jahres wird der endgültige Name von Nintendo noch bekannt gegeben.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Tecmo Koei
Alternative: Monster Hunter 3 Ultimate
Termin: 2014

Screen-Info: Die Screenshots enstammen aus der Dezember-Ausgabe von Nintendo Direct, in dem das Spiel erstmalig angekündigt worden ist.

WERTUNGSTENDENZ



ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENIUM GIRL

Rollenspiel Zurück nach Yggdrasil: Nach vier erfolgreichen Teilen geht Atlus zurück zum Start und bessert den ersten Teil umfangreich aus.

Die ausgesprochen hübsch gestalteten Zwischensequenzen zeichnen das Spiel aus.

Die Kämpfe bieten klassisches Rollenspiel-Material mit einigen Überraschungen.

Das nennt man dann wohl hochqualitative Fließbandarbeit: Schon vier Teile von *Etrian Odyssey* sind seit dem Start im Jahr 2008 erschienen. Da würde wohl keiner vermuten, dass es Zeit für ein Remake ist, was bei *Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl* jedoch zweifellos der Fall ist. Schon seit Juni 2013 dürfen die Japaner in den neu aufgelegten Dungeons um ihr Leben kämpfen. Nicht mit ihren eigens erstellten Charakteren, wie es in den Vorgängern üblich war. Stattdessen besteht eure Truppe aus fünf neuen Figuren, jeder von ihnen mit eigener Persönlichkeit und Hintergrundstory. Ist euch das partout zuwider, dürft ihr im Classic Mode die komplette Eigeninitiative ergreifen, müsst dann allerdings auf einen neuen, story-exklusiven Dungeon verzichten. In jedem Modus enthalten sind sämtliche Gameplay-Verbesserungen, die mit dem dritten und vierten Teil eingeführt wurden. So sind besonders gefährliche Gegner in den Labyrinthen als 3D-Objekt sichtbar, damit ihr schon vorher wisst, was da auf euch zukommt. Neu sind die Grimoire Stones, die euch die Möglichkeit geben, Charaktere mit Items und Talenten anderer Klassen auszustatten. *Untold* hat also die besten Karten dafür, Fans des Originals erneut zu verzaubern, ohne Serienneulinge zu verschrecken, die gerade erst mit *Etrian Odyssey* warm werden.

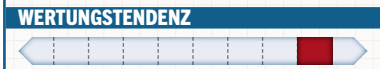
Marco Cabibbo

INFOS

Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
Alternative: Bravely Default: For the Sequel
Termin: 2014

Screen-Info: Die Story- und Kampfsequenzen werden es wohl unverändert nach Europa schaffen; eine deutsche Übersetzung ist sehr unwahrscheinlich.

WERTUNGSTENDENZ



PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY

Geschicklichkeit Einspruch abgelehnt: Ab März des nächsten Jahres bestehen Hershel Layton und Phoenix Wright auch in Europa gemeinsam Abenteuer.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5/Capcom
Alternative: Ace Attorney: Dual Destinies
Termin: 28. März 2014

Screen-Info: Das Bild haben wir dem aktuellen Trailer entnommen, der erstmals während der Nintendo-Direct-Ausgabe Mitte Dezember gezeigt wurde.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Dass es kommt, wussten wir ja schon, doch nun haben wir auch einen fixen Termin: am 28. März 2014 erscheint das Serien-Crossover *Professor Layton vs. Ace Attorney* in Europa. Die Story führt die Protagonisten der beiden Spiele-Reihen in eine magische Welt, in der sie vor einem magischen Tribunal die Unschuld einer jungen Hexe beweisen müssen. Wenig überraschend finden dabei sowohl Elemente der *Professor Layton*- als auch der *Ace Attorney*-Spiele Einzug in das Abenteuer. Zwischen den Verhandlungstagen bereist ihr die verschiedenen Bereiche der Spielwelt und löst in Gestalt des Professors und seines Schülers Luke allerlei Kopfnüsse. Diese reichen von simplen mathematischen Aufgaben bis hin zu knifflig Logikrätseln. Sobald ihr im Gerichtssaal steht und ihr die Kontrolle über Phoenix Wright und seine Assisstentin Maya übernehmt, kommt hingegen das bewährte Anwalts-Gameplay zum Tragen. Ihr lauscht also den Zeugenaussagen von allerlei dubiosen Gestalten und bringt sie im anschließenden Kreuzverhör aus dem Konzept, indem ihr sie der Lüge überführt oder mit belastenden Beweisstücken konfrontiert. Wir sind schon gespannt, wie gut die beiden Spielelemente im fertigen Produkt ineinandergreifen werden.

Lukas Schmid

***Ace Attorney*-Veteranen wie den schusseligen Richter trefft ihr im 3DS-Knobler nicht. Hier muss Phoenix Wright gegen eine völlig neue Riege an Juristen bestehen.**

SENRAN KAGURA BURST

Beat 'em Up Der Ninja kennt nur die Mission. Dass er außerdem noch gerne Sushirollen futtert und lachend am Strand entlangläuft, beweist *Senran Kagura Burst*.

Sidescroll-Brawler wie *Streets of Rage* oder *Final Fight* sind auf dem 3DS stark unterpräsentiert, was Marvelous AQL mit seinem Shinobi-Showndown Anfang 2014 endlich auch in Europa ändern möchte. *Senran Kagura Burst* setzt euch gleich zwei Eintrittsformulare für die Ninja-Schule eurer Wahl vor die Nase, in der ihr jeweils fünf unterschiedliche Mädels durch ihren Story-Modus steuert. Auch wenn jede von ihnen in der anderen Schule ein gutes, bzw. böses Gegenstück hat, spielen sie sich allesamt recht unterschiedlich. Zumindest so verschieden, wie das bei einem Prügler dieser Art möglich sein kann. Mit leichten und mittleren Schlägen kloppt ihr Horden von Gegnern am Boden zu Brei oder befördert sie gewaltsam in die Luft und erhöht dort eure Trefferrate auf eine nicht selten dreistellige Zahl. Zwischendurch levelt ihr die Herzensdame eurer Wahl mit Erfahrungspunkten auf, schaltet neue Ninja-Techniken frei und erlebt ihren Alltag und den ihrer Mitschülerinnen hautnah mit. Hautnah ist wörtlich zu nehmen, denn *Senran Kagura Burst* bietet einiges an Fanservice, was mit nach und nach weggefetzter Kleidung in den Kämpfen auf die Spitze getrieben wird. Sobald die Mädels nur noch Unterwäsche am Körper tragen, ist Neuladen angesagt. Ein Glück, dass der Titel selbst dank liebevoller Aufmachung und spaßigen Gameplay alles andere als nackt ist.

Marco Cabibbo

INFOS

Hersteller: Zen United
Entwickler: Marvelous AQL
Alternative: Dead or Alive Dimensions
Termin: Frühjar 2014

Screen-Info: Die Bilder entstammen noch aus der US-Version und vermitteln schon mal einen guten Eindruck darüber, was euch in *Senran Kagura Burst* erwartet.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In den actionreichen Kämpfen verlieren die Protagonistinnen nach und nach ihre Kleidung. Dies geschieht freilich nur zugunsten des Gameplays!

Die Kämpfer steuern sich recht simpel. Trotzdem braucht es Übung, um zum Meisterschläger zu werden.

X (ARBEITSTITEL)

Rollenspiel Die große Rollenspielhoffnung für die Wii U oder doch nur simpler Platzhalter für einen einzelnen Buchstaben?

Genau ein Jahr ist es nun her, dass Nintendo in der Januar-Ausgabe von Nintendo Direct eines der interessantesten Spiele für die Wii U angekündigt hat. Entwicklerstudio und Aufmachung des Titels (simpel mit *X* betitelt) sind schon jetzt der größte Indikator dafür, dass hier der Nachfolger von *Xenoblade Chronicles* in der Mache ist, seinerzeit eines der besten RPGs für die Wii. Wie man das verbessert? Mit einer detailreichen, gut aussehenden Spielwelt, die ihr mithilfe eures Mecha-Kampfanzugs erkunden könnt! Wir sind zuversichtlich, dass Nintendo schon bald mehr Infos liefert. Immerhin soll der Titel schon 2014 erscheinen.

Marco Cabibbo

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles (Wii)
Termin: 2014

Screen-Info: Hochauflösende, gehaltvolle Screenshots sind Mangelware. Bislang existieren nur wenige Bilder aus rar gesäten Trailern zum Rollenspiel.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER

Action Videospiele-Urgestein Pac-Man erlebt im nächsten Jahr ein buntes 3D-Abenteuer.

Ihr habt noch niemals von der Fernseh-Serie *Pac-Man und die Geisterabenteuer* gehört? Der Schreiber dieser Zeilen auch nicht – und dennoch erscheint schon Anfang März eine Videospiel-Umsetzung davon in Europa. Ihr übernehmt die Kontrolle über die namensgebende Fressscheibe und hüpft durch allerlei bunte Levels. Ähnlich wie Videospiel-Kollege Kirby kann Pac-Man dabei offenbar die Fähigkeiten von bestimmten Gegnern kopieren und sie anschließend selbst anwenden. Wir bleiben jedoch skeptisch, ob der Titel ähnlich viel Spaß wie die Abenteuer des rosa Knödels machen wird. Die bisherigen 3D-Ausflüge der gelben Videospiel-Ikone erwiesen sich nämlich durch die Bank qualitativ als eher bescheiden. Nur allzu gerne lassen wir uns jedoch eines Besseren belehren.

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: Namco Bandai
Entwickler: Namco Bandai
Alternative: Skylanders Swap Force
Termin: 7. März 2014

Screen-Info: Das Bild stammt von der offiziellen Homepage und entstammt aller Voraussicht nach der HD-Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SCIBBLENAUTS UNMASKED

Geschicklichkeit Ein grüner, aggressiver, müder Superman im Abendkleid und mit Feuerwehrhelm rettet den Tag!

Während wir Europäer uns gerade erst durch *Scribblenauts Unlimited* rätseln (Test Seite 46), ist in Amerika bereits der Nachfolger *Scribblenauts Unmasked* erschienen. Serien-Protagonist Maxwell erhält diesmal heldenhafte Unterstützung: So ziemlich jede Figur aus der 80-jährigen DC-Geschichte erhält in *Unmasked* einen Auftritt. Richtig gehört: Neben bekannten Helden und Bösewichten wie Batman, Superman, dem Joker oder Mr. Freeze ist auch noch die kleinste Randfigur vertreten. Comic-Leser mit einer breiten Palette an unnützem Fan-Wissen können die meisten Rätsel ergo lösen, indem sie auf eine Figur oder einen Gegenstand aus dem DC-Universum zurückgreifen. Solltet ihr hinsichtlich Comics nicht allzu sehr bewandert sein, lassen sich die Knobeleien allesamt aber auch auf dieselbe Art und Weise wie in den Vorgängern bestreiten.

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: 5th Cell
Alternative: Scribblenauts Unlimited
Termin: 2014

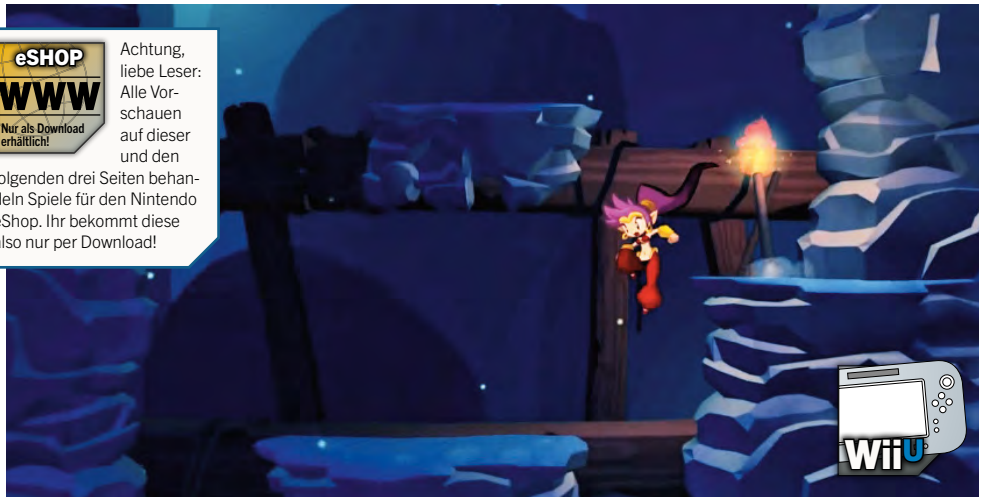
Screen-Info: Das Bild stammt von der offiziellen Homepage der Entwickler. Es entstammt aller Voraussicht nach der fertigen US-Fassung des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SHANTAE: HALF-GENIE HERO

Jump & Run Halb-Flaschengeist Shantae startet auf der Wii U schon bald in ihr nächstes Abenteuer.



***Shantae: Half-Genie Hero* wird sich wie die Vorgänger spielerisch an Titeln wie *Metroid* und *Castlevania* orientieren.**

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Achtung, liebe Leser: Alle Vorschauen auf dieser und den folgenden drei Seiten behandeln Spiele für den Nintendo eShop. Ihr bekommt diese also nur per Download!

Der *Shantae*-Spieleserie rund um den titelgebenden, weiblichen Halb-Flaschengeist war noch nie allzu große Bekanntheit vergönnt. Dabei konnten die beiden bisherigen Spiele für den Game Boy Color und den Downloadshop des DSi Kritiker auf der ganzen Welt überzeugen. Dank der Crowdfunding-Plattform Kickstarter kommen wir nun zum Glück trotzdem in den Genuss eines dritten Teils mit dem Untertitel *Half-Genie Hero*. Statt auf einem Handheld erscheint das Abenteuer jedoch im eShop der Wii U und somit in allerschönstem HD. 3DS-Besitzer müssen allerdings nicht neidisch sein: Mit *Shantae and the Pirate's Curse* ist auch für Handheld-Spieler ein Titel der Serie angekündigt.

Bezaubernde Shantae

Obwohl grafisch generalüberholt, scheint in *Half-Genie Hero* bezüglich des Gameplays alles beim Alten zu bleiben. Ihr steuert Shantae durch bunte 2D-Levels, überwindet allerlei gemeine Fallen und bekämpft angriffslustige Gegner. Ähnlich wie die Hexe Bayonetta aus dem gleichnamigen Spiel greift Shantae dabei hauptsächlich mithilfe ihrer beeindruckenden Haarpracht an. Auf Knopfdruck schwingt der hübsche Halb-Flaschengeist die Mähne, verprügelt damit Feinde oder verschiebt Gegenstände. Zusätzlich erhält Shantae im Verlauf des Abenteuers Zugriff auf Zaubersprüche, mit denen sie ihre Widersacher auch aus der Ferne attackieren kann. Shantaes wohl außergewöhnlichste Fähigkeit ist jedoch ihr magischer Bauchtanz: An bestimmten Stellen des Spiels erlernt sie neue Moves, die es ihr erlauben, sich auf diese Weise in verschiedene Tiere und Fabelwesen zu verwandeln. Ähnlich wie in den Spielen der *Metroid*- und *Castlevania*-Reihe gelangt ihr auf diese Weise in Bereiche, die bei eurem ersten Besuch noch nicht zugänglich waren. Aufgrund zahlreicher versteckter Items und Orte wird euer Forscherdrang auf diese Weise ordentlich gefordert.

Cartoon zum Mitspielen

Shantae: Half Genie Hero verspricht mindestens ebenso gelungen und abwechslungsreich wie die Vorgänger zu werden. Die blitzsaubere HD-Grafik steht dem Titel zudem ausgesprochen gut zu Gesicht und lässt das Geschehen beinahe wie einen spielbaren Zeichentrickfilm wirken. Wir können es auf jeden Fall gar nicht mehr erwarten, endlich wieder mit Shantae ins Abenteuer zu ziehen.

Lukas Schmid

Wie in den Vorgängern übernehmt ihr die Kontrolle über die abenteuerlustige und schlagkräftige Shantae.

Das Design der Gegner ist ausgefallen und gelungen, wie bei dieser verstörenden Mischung aus Skorpion und Piratenbraut.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Spiel wirkt noch besser als die ohnehin schon grandiosen Vorgänger."

Kickstarter ist schon eine super Sache. Ohne die Spenden-Plattform hätten finanziell riskante Spiele-Projekte unabhängiger Entwickler nämlich wenig Chancen, veröffentlicht zu werden – was im Falle von *Shantae: Half-Genie Hero* jammerschade gewesen wäre. Doch die Entwicklung ist finanziert und somit können wir uns auf eine Veröffentlichung im Laufe des Jahres 2014 freuen. Das gelungene Spielprinzip im Stil von *Metroid* und *Castlevania* überzeugt wie eh und je, und dank der HD-Grafik sieht *Shantae* besser aus als je zuvor. Ich freu mich drauf!

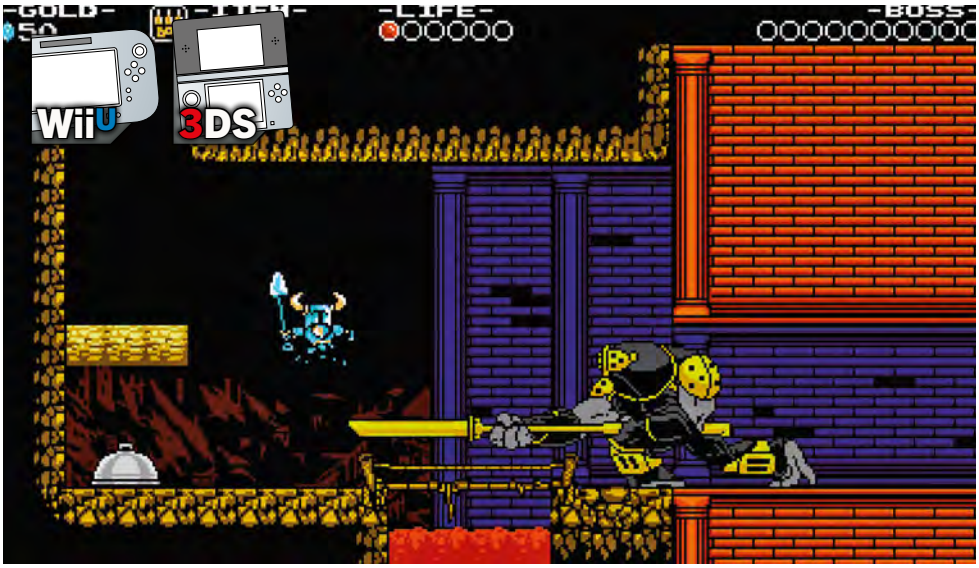
INFOS

Hersteller: WayForward
Entwickler: WayForward
Alternative: Shantae: Risky's Revenge
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite stammen aus dem Kickstarter-Trailer des Spiels. Wir erwarten, dass das fertige Spiel sehr ähnlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



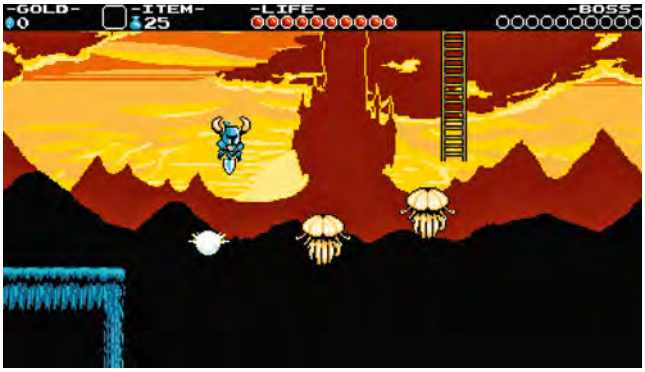
Der Shovel Knight muss im Verlauf des Spiels gegen die acht riesigen Untergebenen einer bösen Zauberin antreten.

SHOVEL KNIGHT

Jump & Run Hobbygärtner, aufgepasst: Es ist ein neuer Profi-Schaufler in der Stadt! Wird es sich lohnen, dem Shovel Knight beim Wühlen zu helfen?

Nach *Shantae* haben wir hier gleich noch einen Titel, der dank Finanzspritze von Spielern auf Kickstarter realisiert werden kann. In *Shovel Knight* übernehmt ihr – wenig überraschend – die Kontrolle über den namengebenden Shovel Knight. Der buddelbegeisterte Rüstungsträger ist in wichtiger Mission unterwegs: Es liegt an ihm, einer bösen Magierin und ihren acht Schergen das Handwerk zu legen. Viel mehr Hintergrundgeschichte wird euch im fertigen Spiel wohl nicht erwarten. *Shovel Knight* versteht sich selbst als Reminiszenz an längst vergangene Videospiel-Tage, als Storys noch simpel, SNES-Grafik das Nonplusultra und das Gameplay noch fordernd waren. Und das gelingt ihm dem ersten Anschein nach ausgezeichnet.

Der Retro-Grafikstil wirkt ausgesprochen stimmig. Die Animationen der Figuren und die Effekte wie die emporsprudelnde Lava erinnern an NES- und SNES-Zeiten.



Diesen Move kennen wir doch: Der Luftangriff des Shovel Knight funktioniert genauso wie Dagobert Ducks Stock-Attacke in *Ducktales* und *Ducktales Remastered*.

Mega-Shovel-Knight-Man

Die Entwickler des Spiels halten ihre Inspirationsquellen auch gar nicht geheim und geben zu, sich vor allem an den frühen *Mega Man*-Spielen orientiert zu haben. Das zeigt sich auch ganz eindeutig: Die Gegner sind zahlreich und geschicktes Ausweichen ist mindestens ebenso wichtig wie schnelle Angriffe. Diese führt der Protagonist übrigens mit seiner Schaufel aus. Dafür schlägt er entweder ganz klassisch per Knopfdruck zu oder führt einen Angriff aus der Luft aus. Trifft er hierbei einen Gegner, so kann er direkt von dessen Kopf weiterspringen – Dagobert Duck lässt grüßen! Dem bisher gezeigten Material des Spiels nach zu urteilen ist es im späteren Spielverlauf auch möglich, Projektile aus dem Grabewerkzeug zu verschießen. Abseits der Kämpfe nutzt der Held seinen Allzweckspaten zudem, um wertvolle Items aus dem Boden zu befördern oder Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Alte Ideen neu verpackt

Was wir bisher von *Shovel Knight* gesehen haben, verspricht qualitativ ähnlich hochwertig wie *Mega Man 9*, *Mega Man 10* oder *Ducktales Remastered* auszufallen. Zwar bietet der Titel kaum neue Ideen und bedient sich stattdessen bei den Größen des Genres. Die Entwickler spielen hinsichtlich ihrer Inspirationen aber mit offenen Karten, und die Umsetzung der bekannten Ideen wirkt ungemein stimmig. Da die Retro-Grafik zudem sehr liebevoll umgesetzt ist und der Midi-Sound zum Mitsummen einlädt, fiebern wir dem Release des nostalgischen Abenteuers sehnsüchtig entgegen.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein herausforderndes Retro-Abenteuer voller Charme und toller Ideen."

Manche Spiele hat man überhaupt nicht auf dem Radar und wenn man sie dann entdeckt, begeistern sie einen total. So ging es mir mit *Shovel Knight*, dem Erstlings-Projekt des Entwicklerstudios Yacht Club Games. Sei es die stimmige Retro-Grafik, das fordernde Gameplay oder der ohrwurmverdächtige Sound – die einzelnen Aspekte des Titels arbeiten einfach perfekt zusammen. Ich kann mir kaum vorstellen, dass hier noch viel schiefgeht. Junge Spieler werden mit dem fordernden Nostalgie-Titel eventuell nicht viel anfangen können. Wer mit *Mega Man* und den *Ducktales* aufgewachsen ist, sollte *Shovel Knight* aber definitiv im Auge behalten.

INFOS

Hersteller: Yacht Club Games
Entwickler: Yacht Club Games
Alternative: Ducktales Remastered
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten entstammen der offiziellen Homepage der Entwickler. Das finale Spiel dürfte also genau so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

CHILD OF LIGHT

Rollenspiel *Rayman* in Märchenform: Abseits von den pompösen Blockbustern hat Ubisoft auch ein Auge für weniger dick aufgezogene Titel.

Dass die Grafik-Engine von *Rayman Legends* nicht lange unberührt bleiben wird, war nach der phänomenalen Optik wohl jedem Zocker klar. Wo Ubisofts Maskottchen mit bunter Jump&Run-Action ein schnelles Spielerlebnis liefert, geht es das Rollenspiel *Child of Light* weitaus ruhiger an. Zu Beginn glaubt das junge Mädchen Aurora noch, sie träume, doch schnell wird klar, dass der einzige Ausweg über einen verschlossenen Thronsaal führt, den die fiese Königin des Landes Lemuria versiegelt hat. Um die Tür wieder zu öffnen, bedarf es der Hilfe verschiedener Sagen- und Märchengestalten, die Aurora im Laufe von *Child of Light* um sich schart. Das Spielgeschehen erinnert dabei sehr stark an den Wii-Klassiker *Muramasa*, nur dass Aurora sich vermehrt Rätsel- und Sprungeinlagen stellen muss. Andere Spieler können übers Internet bei gefährlichen Passagen Notizen hinterlassen, welche die Lösung andeuten. Stoßt ihr auf einen Gegner, wird das Geschehen in einen klassisch gehaltenen Kampfbildschirm verfrachtet. Hier läuft am unteren Rand ein Zeitlimit ab, das verrät, wann Aurora, ihre Mitstreiter und ihre Gegner zuschlagen dürfen. Die Belohnung für den Rotschopf: Erfahrungspunkte. Eure Belohnung: ein toll aussehendes, faszinierendes Märchen-RPG!

Marco Cabibbo

Aurora ist in dem Spiel nicht alleine unterwegs. An bestimmten Orten, wie diesem Dorf voller Krähen, gibt es weitere Mitstreiter als Unterstützung.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Muramasa: The Demon Blade (Wii)
Termin: Frühjar 2014

Screen-Info: Die Screenshots des Spiels stammen direkt von Ubisoft, allerdings ist unklar, welcher der sechs Versionen sie entnommen wurden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

WOODEN SEN'SEY

Action Alles andere als hölzern: Dieser Krieger schwingt sich elegant durch die Welt!

Die Anzahl an angekündigten Indie-Titel für den Nintendo eShop der Wii U ist wahrlich beachtlich. Da verschwinden potenziell vielversprechende Titel schnell vom Radar. Im Falle von *Wooden Sen'sey* wäre das wirklich schade. Der 2D-Plattformer mit dem seltsamen Namen verspricht Hüpf- und Schnetzel-Gameplay vom Allerfeinsten. In Gestalt eines putzigen Dorf-Häuptlings begebt ihr euch auf ein großes Abenteuer in einer japanisch angehauchten Fantasy-Welt – eure praktische und reichlich überproportionierte Axt stets im Schlepptau. Das bisher gezeigte Gameplay-Material wirkt sehr unterhaltsam und erinnert an den flinken Spiel-Rhythmus von *Rayman Legends*. Ab und an müsst ihr jedoch auch kleine Umgebungsrätsel lösen, um voranzukommen. Interessante Ideen wie ein hilfreicher Greifhaken zum Überwinden von Hindernissen sowie Abschnitte, in denen ihr in einer Art U-Boot unterwegs seid, runden das Paket ab. Wer weiß, vielleicht spendieren die Entwickler dem Abenteuer sogar einen Koop-Modus? So oder so freuen wir uns schon auf den interessanten Titel.

Lukas Schmid

Die verschiedenen Levels versprechen sehr abwechslungsreich auszufallen.

Die liebevoll gestalteten und hübsch gemachten Hintergründe stechen ins Auge.

INFOS

Hersteller: Neko Entertainment
Entwickler: Upper Byte Studio
Alternative: Rayman Legends
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder haben wir der offiziellen Homepage der Entwickler entnommen. Genau so wird wohl auch das fertige Spiel aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PIER SOLAR HD

Rollenspiel Alte Konsolen sind nicht tot. Sie sind nur in Rente und zeigen ab und zu, was sie noch draufhaben.

INFOS

Hersteller: WaterMelon
Entwickler: WaterMelon
Alternative: Breath of Fire 2
Termin: März 2014

Screen-Info: Alle Bilder sind direkt vom Entwicklerstudio WaterMelon und zeigen die grafisch leicht überarbeitete Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Retro-Optik und HD: Passt das überhaupt zusammen? Ein kurzer Blick auf *Pier Solar HD* lässt keine andere Antwort als ein lautes „Ja!“ zu. Schon andere Titel haben gezeigt, dass grobkörnige Pixelmännchen auch in diesem Jahrtausend ihre Daseinsberechtigung haben. Ursprünglich erschien *Pier Solar* 2010 als Homebrew-Titel für das Sega Mega Drive und erwies sich dort als so erfolgreich, dass ein Kickstarter-Projekt ins Leben gerufen wurde, um das Spiel auch für andere Systeme zu veröffentlichen. In erster Linie zielt das Update auf eine grafische Überarbeitung ab. Der Look und das damit verbundene Spielgefühl sollen natürlich erhalten bleiben, doch sind die Entwickler nun nicht mehr daran gebunden, Kompromisse bei Schattenwürfen oder der Farbpalette einzugehen. Eine Veröffentlichung war zunächst für den Dezember letzten Jahres angedacht, doch laut Chef-Entwickler Tulio Goncalves waren noch ein paar Monate Feinschliff nötig, um *Pier Solar HD* so hinzubiegen, dass sie es ruhigen Gewissens auf den Markt bringen können. Das soll im März endlich so weit sein. Bleibt zu hoffen, dass nicht doch noch was dazwischenkommt. Schon die Fassung für Mega Drive sollte 2008 erscheinen, kam dann aber erst zwei Jahre später raus.

Marco Cabibbo

ODDWORLD: NEW ’N’ TASTY

Jump & Run Des Helden Leid, des Spielers Freud: Abe muss ein weiteres Mal aus der Fleischfabrik entkommen.

INFOS

Hersteller: Oddworld Inhabitants
Entwickler: Just Add Water
Alternative: Trine 2: Director’s Cut
Termin: Frühjahr 2014

Screen-Info: Das Bild entstammt einem Trailer des Spiels. Wir erwarten, dass die fertige Version des Spiels grafisch gleich gut aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Um den ursprünglichen Playstation-One-Titel *Oddworld: Abe’s Odyssee* hat sich in den 16 Jahren seit dem Release ein kleiner Kult entwickelt. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch seine einzigartige Story aus: Ihr übernehmt die Kontrolle über Abe, einen Bewohner von Oddworld und Sklave in einer Fleischfabrik. Eines Tages findet er heraus, dass seine Mit-Sklaven nicht nur als Arbeitskräfte missbraucht, sondern auch selbst zu Konservenfleisch verarbeitet werden. So macht er sich auf, der Fabrik zu entkommen und dabei so viele seiner Mit-Sklaven wie möglich zu befreien. Die Atmosphäre ist ebenso morbide wie gelungen und wartet mit einigen überraschenden Momenten auf. Nicht ganz so ausgefallen, aber grundsolide präsentiert sich das Gameplay. Die Mischung aus klassischem Jump & Run und knackigen Kopfnüssen gefällt heute genauso gut wie 1997. Die Grafik hingegen wurde grundlegend überarbeitet, sodass der Titel auch technisch im neuen Jahrtausend angekommen ist. Wenn die Entwickler die manchmal hakelige Steuerung des Originals überarbeiten, steht einer gelungenen Neuauflage der Odyssee durch die Fleischfabrik nichts im Wege.

Lukas Schmid

RETRO CITY RAMPAGE

Action Ihr wisst, was ein Fluxkompensator ist? Dann gehört ihr zur Zielgruppe dieses Spiels.

INFOS

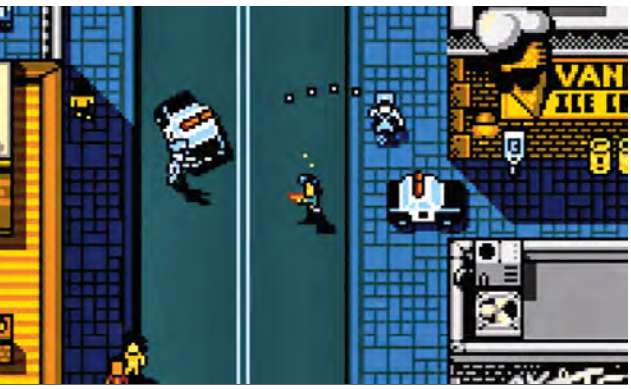
Hersteller: Vblank Entertainment
Entwickler: Vblank Entertainment
Alternative: GTA: Chinatown Wars
Termin: 2014

Screen-Info: Das Bild stammt aus dem aktuellen 3DS-Trailer des Spiels. Das fertige Spiel wird aller Voraussicht nach genau so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

An *Retro City Rampage* scheiden sich die Geister. Der Titel, der bereits für zahlreiche Download-Plattformen erschienen ist, zelebriert die Atmosphäre der 80er-Jahre konsequenter als kaum ein Spiel zuvor. Zudem bietet er eine offene Spielwelt, die stark an die frühen *GTA*-Titel erinnert. Der teils unfaire Schwierigkeitsgrad und das repetitive Missionsdesign sorgen aber bei vielen Spielern für Frust. Schon bald können sich auch 3DS-Besitzer ein Bild von *Retro City Rampage* machen, denn im kommenden Jahr erscheint das Spiel für den eShop des Handhelds. Wer weiß, vielleicht spendieren die Entwickler dem Abenteuer sogar ein paar Verbesserungen, etwa Checkpoints während längeren Missionen. Wünschenswert wäre es, denn bei aller berechtigten Kritik ist der Humor des Spiels absolute Klasse.



Lukas Schmid

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

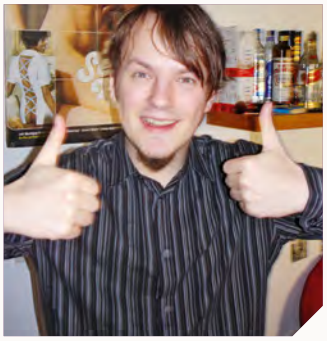
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (27, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Pokémon Y (3DS), Assassin's Creed 4 (PS4), Pikmin 3 (Wii U)
Sieht gerade: Winterblockbuster im Kino
Weiß nicht: Wann er all die Spiele zocken soll, die sich in seiner Wohnung sammeln. Der 24-Stunden-Tag ist zu kurz!
Und sonst: Möchte ich mich natürlich vom lieben Sebastian verabschieden. Ich wünsche dir alles Gute auf deinem weiteren Weg und es war stets eine große Freude, mit dir die Hefte auf die Beine zu stellen, rumzualbern und auf Reisen zu gehen.

SEBASTIAN STANGE (32, Redakteur)

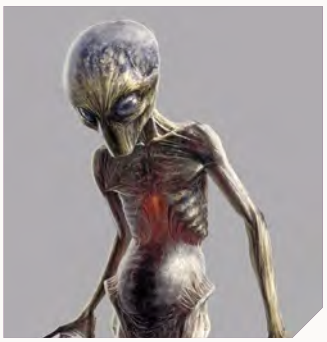


Spielt gerade: Trine 2, Zen Pinball 2
Lernt gerade: Das Münchner ÖPNV-Netz
Sieht gerade: Der Hobbit: Smaugs Einöde
Und sonst: Guckt euch nur dieses Foto an! Es entstand 2006, als ich meine ersten, unsicheren Schritte als Redaktionspraktikant tat. Mode-Geschmack und Frisur haben sich seitdem verbessert, vor allem habe ich in meinen siebeneinhalb Jahren hier sehr viel gelernt. Dafür ein dickes Danke an meine Kollegen. Ein noch viel dickeres Dankeschön geht aber an euch, liebe Leser. Ihr seid die Besten!

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Call of Duty: Ghosts (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Bull's Eye (soundcloud.com)
Sieht gerade: Die Unfassbaren – Now You See Me (Blu-ray)
Und sonst: Wahnsinn, wie die Zeit vergeht, 2013 ist fast vergessen, während ich ungeduldig auf den Release von *Mario Kart 8* warte! Auch sonst verspricht 2014 ein interessantes Jahr für alle drei großen Konsolenhersteller und vor allem für uns Zocker zu werden. Welche Überraschungen erwarten uns wohl auf der E3 im Juni?

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

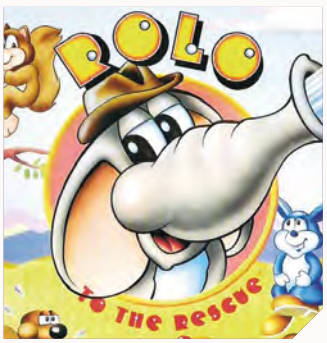


Spielt gerade: Doom 3: BFG Edition (PC), XCOM: Enemy Within (PS3), Super Metroid (auf der Wii U via Virtual Console)
Denkt gerade: an England! Am 28. Dezember dampfe ich ab und toure nach Großbritannien. Dort gibt's dann Smaug auf einer schicken Londoner Leinwand.
Und sonst: Freunde, 2014 wird echt verdammt teuer! Neues Motorrad, neue Wohnung, neue Möbel, neuer Fernseher, neue Konsolen, neues ATV. Ich wünschte, ich hätte es mit dem Münzensammeln genauso leicht wie Mario …

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Life Force (3DS), Yoshi's Island (SNES), NES Remix
Bastelt gerade: an einem 1/100 MG MSN-04 Sazabi Ver. Ka.
Sieht gerade: Chuunibyou S2, Robot Girls Z, Super Sonico: The Animation, Space Dandy
Und sonst: Vor über 20 Jahren habe ich selbst voller Neugierde die Ausgaben der Club Nintendo durchforstet, heute bin ich selbst für die Informationsbeschaffung verantwortlich. Da schließt sich schon so etwas wie ein persönlicher Kreis :)

LUKAS SCHMID (25, Volontär)



Spielt gerade: Rolo to the Rescue, James Pond II: Codename Robocod (Beide für den wundervollen Sega Mega Drive)
Liest gerade: Hannah Green – Ich habe dir nie einen Rosengarten versprochen
Plant gerade: Sein persönliches Budget für 2014. Zu wenig Geld für zu viel Leben!
Und sonst: Ich mag meine PS4 wirklich sehr, und meine Wii U sowieso. Aber es geht einfach nichts über die Klassiker wie NES, SNES und Sega Mega Drive. Modul rein, Konsole an, loszocken – ich wünschte, das wäre heute auch noch so einfach.

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: Gran Turismo 6 (PS3)
Hört gerade: Witherscape – The Inheritance
Sieht gerade: … vielleicht endlich mal alle Folgen *Top Gear* auf Watchever. Das wäre doch eine Idee …
Und sonst: Vor den Feiertagen ging es in der Redaktion reichlich turbulent zu, damit ihr dieses Heft auch rechtzeitig in Händen haltet. Medaillen, Orden und andere Auszeichnungen nehmen wir gerne entgegen. Aber die schönste Auszeichnung ist, wenn ihr uns weiterhin treu bleibt. Danke dafür und euch Lesern ein tolles Jahr 2014!

SEBASTIAN ZELADA (27, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: A Link Between Worlds, Super Mario 3D Land, Pikmin 3 DLC
Hört gerade: Die ersten Schneelawinen, die vom Dach rutschen.
Sieht gerade: Machete Kills
Und sonst: Die Weihnachtsferien habe ich dringend gebraucht, um meine Augenringe auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Jetzt, wo ich wieder ein wenig menschlicher aussehe, hat Viktor schon wieder so viel Arbeit für mich angehäuft, dass die Tränensäcke bereits wieder auf Halbmast hängen. Was soll's, macht schließlich Spaß!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Scribblenauts Unlimited	Zelda: A Link to the Past	Zelda: A Link to the Past	Scribblenauts Unlimited
FLOP-TITEL	Mario Party: Island Tour	RUSH	RUSH	Mario Party: Island Tour

Scribblenauts Unlimited (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 46

Scribblenauts ist Kult – und *Unlimited* ist der bisher beste Ableger. Klar, ein paar mehr Neuerungen hätten es schon sein können. Aber die 3DS-Version versüßt mir dennoch so manche langweilige U-Bahn-Fahrt. **8**

Scribblenauts zählt zu den Spielereihen, deren Idee ich grundsätzlich cool finde, die ich aus Zeitmangel bisher aber noch nicht ausprobieren konnte. Ich finde es aber super, dass es auch derart kreative Games gibt. **7**

Ein nettes Herumexperimentieren, das mich mit zunehmender Spielzeit immer weniger fasziniert hat. Am meisten Spaß hatte ich noch mit dem Serien-Erstling. Trotzdem bleibt's ein gutes Spiel. **7**

Scribblenauts hat im Laufe der Zeit einiges von seiner Originalität und damit auch von seiner Faszination eingebüßt, trotzdem spiele ich immer wieder gerne eine Runde mit – allein schon aus Respekt vor seiner Idee. **8**

Mario Party: Island Tour (3DS)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 48

Es hat schon einen Grund, warum *Mario Party* auf den Heimkonsolen bisher seine größten Erfolge feierte: Auf Handhelds funktioniert das Multiplayer-Spielprinzip einfach nicht so gut. Für ein paar Runden passt's aber. **6**

Eine Runde *Mario Party* mit den Freunden geht bei mir immer. Allerdings gehört das Spielerlebnis für mich auf eine Heimkonsole. Meinen 3DS nutze ich nur zum unterwegs Spielen von Einzelspieler-Games. **7**

Es begann schon auf dem N64, dass ich mit den Titeln von *Mario Party* nie wirklich warm wurde. Entweder will ich ein richtiges Brettspiel zocken oder gebe mir echte MP-Kracher wie *Smash Bros*. **6**

Genau wie Marco bin auch ich *Mario Party*-geschädigt. Dabei sind diese glorifizierten Gesellschafts-Games eigentlich echte Partyknüller, ich kann sie nach 15 Jahren Nintendo nur einfach nicht mehr sehen. **6**

Zelda: A Link to the Past (Wii U VC)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 60

Schlagt und peinigt mich, aber *A Link to the Past* gehörte für mich noch nie zur absoluten Zelda-Oberklasse. Sehr gut finde ich es trotzdem, aber gegen *Links's Awakening*, *Ocarina of Time* und Co. stinkt es ab. **8**

Diesen Klassiker habe ich schon als kleiner Bub geliebt und daran hat sich bis heute nichts geändert. Spielerisch ist *A Link to the Past* eben zeitlos und Links SNES-Abenteuer ist fabelhaft gealtert. **9**

So, nachdem ich Lukas geschlagen und gepeinigt habe, hier mein kurzes Statement zum Spiel: Maßgebend nicht nur für die *Zelda*-Reihe, sondern auch für die gesamte Branche. Meisterhaftes Spiel. **10**

Wie oft muss ich an dieser Stelle eigentlich noch zugeben, dass ich mit *Zelda* nix anfangen kann? Ich wette, der Viktor packt hier so lange Spiele mit Link in die Meinungsmache, bis mich alle Leser hassen :-(. **7**

RUSH (Wii U eShop)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 63

Bei den vielen Knobel-Spielen für den eShop der Wii U verliert man schnell den Überblick. Da muss ein Titel schon durch besondere Qualitäten herausstechen – was *RUSH* leider nicht gelingt. **5**

Für Knobelspiele bin ich grundsätzlich durchaus zu haben, allerdings gibt es genug Alternativen mit einem besseren Gesamterlebnis. Wenn ich Lust auf Kopfnüsse habe, greife ich lieber zu den *Layton*-Spielen. **6**

Nein, nein und nochmals nein: So schön Rätsel hin und wieder auch sein können, wenn das gesamte Gameplay daraus besteht, verliere ich frühzeitig die Geduld und will lieber was mit Action zocken. **6**

Boah, die Lemminge sind im Laufe der Jahre aber fett geworden! Und … würfelförmig. Bei Two Tribes ist man offenbar auf den Hexaeder-Geschmack gekommen – mir macht's Spaß, ich daddel es gerne. **8**

3D Galaxy Force 2 (3DS eShop)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 61

Früher waren die Kinder noch höflicher, das Gemüse noch gesünder und die Spiele noch schwieriger. Zumindest Letzteres trifft im Falle von *Galaxy Force 2* zu. Spielspaßtechnisch hat sich der Titel gut gehalten. **7**

Weltall-Action-Spiele gibt es für meine Begriffe definitiv zu wenige. Da kommt mir *3D Galaxy Force 2* sehr gelegen. Die Steuerung hätte aber wirklich besser sein können. Für ein Spielchen ab und an reicht's mir aber. **7**

So manche virtuelle Zeitreise offenbart, dass nicht alle Games so gut gealtert sind, wie man vielleicht geglaubt hat. *Galaxy Force 2* hat einen echt guten 3D-Modus, inhaltlich ist es aber teils überholt. **6**

Na ja … das zocke ich vielleicht auf der Zugfahrt nach England schnell durch, fasse es danach aber wohl nicht wieder an. Ein 3D-Spektakel, bei dem mir einfach zu sehr echte inhaltliche Spielssubstanz fehlt. **7**

Life Force (3DS eShop)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 63

Habe ich *Galaxy Force 2* gerade als schwer bezeichnet? Nun, im Vergleich zum extrem happigen *Life Force* ist es ein Kindergeburtstag. Fordernd, frustrierend, aber trotzdem motivierend – so mag ich's gern! **8**

Das Genre der Shoot 'em Ups habe ich damals mit *Super R-Type* für das SNES so richtig zu schätzen gelernt. Seitdem halte ich stets Ausschau nach guten Vertikal- oder Horizontal-Shootern. Und *Life Force* ist sogar beides! **8**

Kurze Spielzeit, anfangs unfaire Stellen, die man erst lernen muss, und ohne Extrawaffen kaum zu schaffende Levels: *Life Force* kann man dafür leicht kritisieren, ich mag es dafür umso mehr. **9**

Eines der besten Beispiele dafür, dass sich in den 80er-Jahren so manch ein Videospielentwickler bisweilen selbst kopiert hat – Die Anleihen von *Life Force* bei *Gradius* sind unverkennbar. Und ich mag *Gradius*! **8**

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ☐ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
- ☐ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

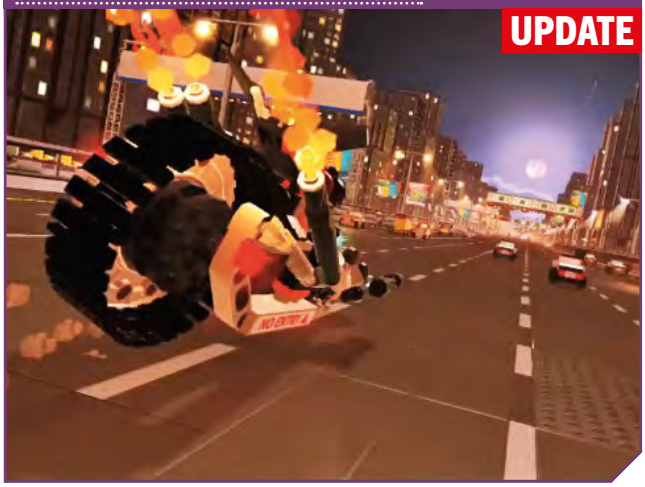
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar		
UPDATE Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	21. Februar 2014
März		
Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco	07. März 2014
2014		
UPDATE LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
UPDATE The LEGO Movie Video Game	Warner Interactive	11. April 2014
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr 2014
The Amazing Spider-Man 2	Activision	Frühjahr 2014
Watch Dogs	Ubisoft	Frühjahr 2014
Bayonetta 2	Nintendo	2014
NEU Hyrule Warriors	Nintendo	2014
Project Cars	Nicht bekannt	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	2014
X (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
Weitere Ankündigungen		
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
NEU Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Frühjahr 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Child of Light	Ubisoft	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
NEU How To Survive	Eko Software	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Pier Solar HD	WaterMelon	2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Tengami	Nyamyam	2014
Teslagrad	Rain Games	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Wooden Sen'sey	Neko Entertainment	2014
Unepic	EnjoyUp	2014
Road Redemption	Darkseas Games	Ende 2014
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Mighty No. 9	Comcept	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
Contra III: The Alien Wars	Konami	Nicht bekannt
NEU Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt

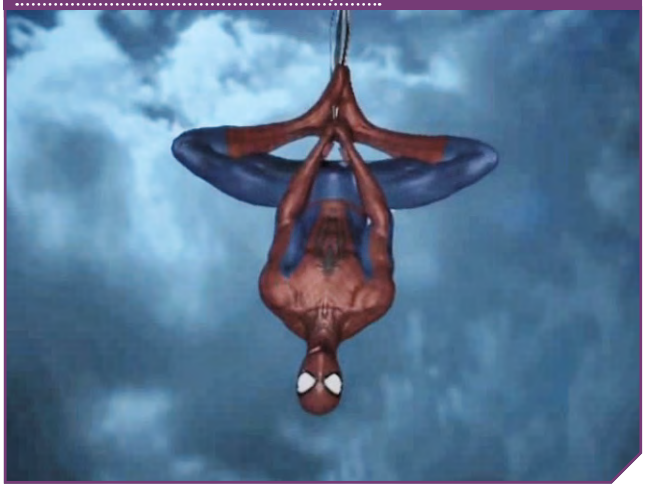
THE LEGO MOVIE VIDEO GAME (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 11. April 2014



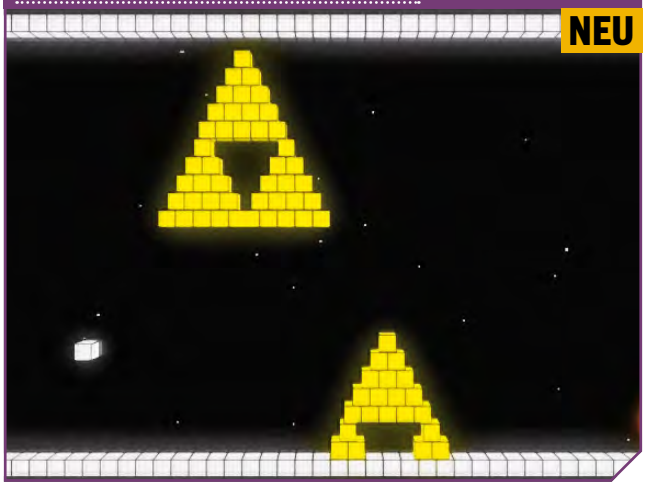
THE AMAZING SPIDER-MAN 2 (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Frühjahr 2014



PING 1.5+ (Wii U eSHOP)

Hersteller: Nami Tentou Mushi **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Frühjahr 2014



3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar		
Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon	15. Januar 2014
Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games	16. Januar 2014
Mario Party: Island Tour	Nintendo	17. Januar 2014
Februar		
Inazuma Eleven: Team Oger greift an!	Nintendo	14. Februar 2014
März		
Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco	07. März 2014
Young Justice: Vermächtnis	Namco	21. März 2014
UPDATE Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	28 März 2014
2014		
UPDATE LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
UPDATE The LEGO Movie Video Game	Warner Interactive	11. April 2014
Hometown Story	Natsume	Frühjahr 2014
Rune Factory 4	Marvelous AQL	Frühjahr 2014
Senran Kagura Burst	Marvelous AQL	Frühjahr 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirntraining	Nintendo	2014
Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	2014
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
UPDATE Putty Squad	System 3	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	2014
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Weitere Ankündigungen		
NEU Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
NEU Monster Hunter 4	Capcom	Nicht bekannt
NEU Phoenix Wright 5	Capcom	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU AeternoBlade	Corecell Technology	14. Januar 2014
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Frühjahr 2014
UPDATE Retro City Rampage	Vblank Entertainment	Frühjahr 2014
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Frühjahr 2014
Siesta Fiesta	Mojo Bones	Frühjahr 2014
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	Frühjahr 2014
Grinsia	Nicalis	2014
Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	2014
Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Mighty No. 9	Comcept	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
NEU Mario Tennis	Nintendo	02. Januar 2014
NEU Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	13. Februar 2014
Life Force	Konami	Nicht bekannt
Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom	Tecmo Koei	Nicht bekannt
NEU Pop'n TwinBee	Konami	Nicht bekannt
Renegade	Arc System Works	Nicht bekannt
Super Dodge Ball	Arc System Works	Nicht bekannt
The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt

INAZUMA ELEVEN: TEAM OGER GREIFT AN! (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 14. Februar 2014

HOMETOWN STORY (3DS)

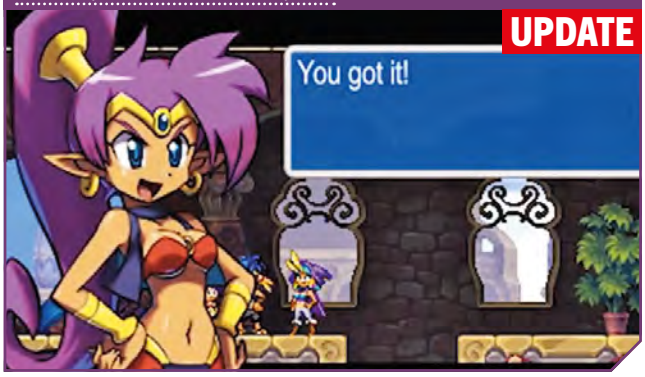
Hersteller: Natsume **Genre:** Simulation **Termin:** Frühjahr 2014

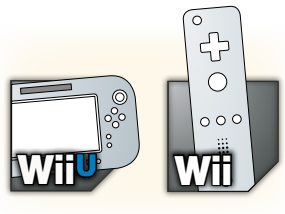
SHIN MEGAMI TENSEI IV (3DS)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE (3DS eSHOP)

Hersteller: WayForward **Genre:** Action **Termin:** Frühjahr 2014





Wii-U- und Wii-Neuerscheinungen im Überblick

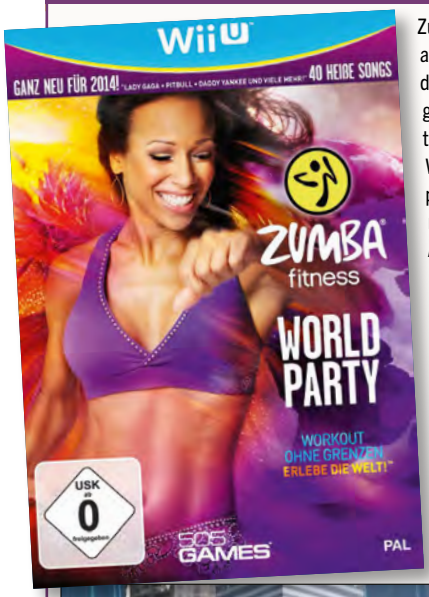
Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten Wochen und Monate veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	05. Dezember	Zumba Fitness World Part	505 Games
Test S. 46	6. Dezember	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
	6. Dezember	Wii Fit U	Nintendo
	18. Dezember	NES Remix (eShop)	Nintendo
	19. Dezember	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games
	26. Dezember	Castle Storm (eShop)	Zen Studios
	26. Dezember	Cocoto Magic Circus 2	BigBen Interactive
	15. Januar	Dr. Luigi (eShop)	Nintendo
Vorschau S. 14	21. Februar	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo
Vorschau S. 33	07. März	Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco Bandai

05.12. ZUMBA FITNESS WORLD PARTY

Hersteller: 505 Games **Genre:** Geschicklichkeit



Zumba und kein Ende: Der südamerikanische Fitness-Tanz hat die Herzen zahlreicher sportbegeisterter Naturen in den letzten Jahren im Sturm erobert. Wo ein Trend ist, da ist das dazu passende Videospiel natürlich nicht weit, und mit *Zumba Fitness: World Party* darf auch auf der Wii U ordentlich geschwitzt werden. Hauptsächlich zu Samba-Klängen, aber auch zu einigen Titeln aus den Charts lasst ihr hierbei die Hüften kreisen und versucht, so gut es geht, die Bewegungen des virtuellen Tanzlehrers nachzuahmen. Dank eines auf diese Weise gestählten Körpers kann die Bade-Saison kommen!

26.12. COCOTO MAGIC CIRCUS 2

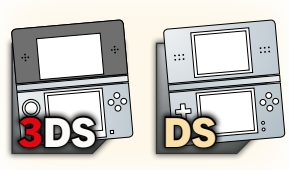
Hersteller: BigBen Interactive **Genre:** Action

Statt auf Bösewichte schießt ihr im Lightgun-Shooter *Cocoto Magic Circus 2* auf allerlei Pappkameraden und süße Tierchen – wohlgemerkt nicht mit Kugeln, sondern mit harmlosen bunten Bällen. Der Titel stellt euch vor viele Herausforderungen. So müsst ihr etwa innerhalb eines bestimmten Zeitlimits eine vorgegebene Zahl an Zielen treffen. Dem Spiel liegen zwei Plastikpistolen bei, sodass ihr mittels zweier Wii-FBs auch im Duo rankönnt – wahlweise darf aber auch mit dem Gamepad gespielt werden.

15.01. DR. LUIGI

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit

Das Jahr des Luigi ist noch nicht vorbei! Obwohl 2013 hinter uns liegt, erscheint mit *Dr. Luigi* ein weiterer Titel, der den grün bemützten Klempner in den Mittelpunkt stellt. Wenig überraschend handelt es sich dabei um eine Variante von *Dr. Mario,* das wiederum stark von *Tetris* inspiriert wurde. In vier verschiedenen Spielmodi muss der Bartträger Pillen strategisch in ein Raster fallen lassen, um bösartige Bazillen zu eliminieren. Auch im Mehrspieler-Modus dürft ihr euer medizinisches Talent unter Beweis stellen. Diesen Doktor lassen wir gerne ins Haus!



3DS- und DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
13. Dezember	Hidden Expedition: Titanic	MSL
15. Dezember	4 Elements	MSL
19. Dezember	Mein Gestüt 3D: Ein Leben für die Pferde	Treva Entertainment
20. Dezember	Outdoors Unleashed: Africa 3D	Fun Box Media
15. Januar	Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon
16. Januar	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games
Test S. 48 17. Januar	Mario Party: Island Tour	Nintendo
14. Februar	Inazuma Eleven: Team Oger greift an!	Nintendo
21. Februar	Putty Squad	System 3
Vorschau S. 33 07. März	Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco Bandai
21. März	Young Justice: Vermächtnis	Namco Bandai

13.12. HIDDEN EXPEDITION: TITANIC

Hersteller: MSL **Genre:** Geschicklichkeit

Seit jeher übt die Titanic und deren grausames Schicksal eine starke Faszination auf die Menschen aus. Nicht nur im Film, sondern auch in diversen Spielen durften wir das legendäre Schiff schon des Öfteren erforschen. *Hidden Expedition: Titanic* entführt euch erneut an Bord des versunkenen Luxusliners. Eure Aufgabe ist es, in zahlreichen Wimmelbildern versteckte Gegenstände zu finden. Für lange Zugfahrten oder als kleine Gehirnübung zwischendurch ein guter Zeitvertreib.

19.12. MEIN GESTÜT 3D: EIN LEBEN FÜR DIE PFERDE

Hersteller: Treva Entertainment **Genre:** Simulation

Die *Mein Gestüt*-Reihe kann bereits auf zahlreiche Ableger zurückblicken. Auch im 3DS-Reitspaß mit dem Untertitel *Ein Leben für die Pferde* erwarten euch die üblichen Aufgaben, welche Fans der Spiele schon kennen: Ihr kümmert euch um eure Gäule, streichelt sie, füttert sie, pflegt sie und reitet mit ihnen durch die Natur. Klar ist das Spiel dabei mehr auf Gelegenheitsspieler ausgelegt. Pferdefreunde sowie Simulationsfans können aber einen Blick auf das tierisch entspannende Stall-Abenteuer werfen.

21.02. PUTTY SQUAD

Hersteller: System 3 **Genre:** Jump & Run

Erinnert ihr euch an *Putty Squad*? Das Spiel erschien 1994 unter anderem für das SNES und für Sega Mega Drive. Darin steuert ihr einen blauen Blob, der aufgrund seiner besonderen Physiognomie über allerlei spezielle Fähigkeiten verfügt. So kann er seinen Körper etwa extra weit dehnen, um auf diese Weise zu ansonsten unzulänglichen Orten zu gelangen, oder sich in eine riesige Faust verwandeln und damit Feinde attackieren. Nun erscheint schon in Bälde ein Remake des Titels, der allem Anschein nach bis auf die generalüberholte Grafik dem ursprünglichen Gameplay sehr treu bleibt. Retro-Fans und Jump&Run-Liebhaber können sich vorfreuen!

21.03. YOUNG JUSTICE: VERMÄCHTNIS

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

Die Fernsehserie *Young Justice* rund um eine Gruppe von jugendlichen DC-Helden erfreut sich zurzeit großer Beliebtheit. Da lässt das dazugehörige Videospiel natürlich nicht lange auf sich warten. *Young Justice: Vermächtnis* entpuppt sich dabei als waschechtes Action-RPG, in dem ihr euch aus zwölf Helden-Rekruten die Favoriten für eure Party herauspicken könnt. Wahlweise könnt ihr das Abenteuer alleine oder im Koop-Modus bestreiten. Die Geschichte soll dabei sehr spannend ausfallen und der Fernsehserie zur Ehre gereichen. Inwieweit sich das Spiel am 3DS von den Fassungen für Playstation 3 und Xbox 360 unterscheiden wird, bleibt abzuwarten.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Geschicklichkeit Stellt euch vor, alles, was ihr aufschreibt, würde lebendig und fröhlich durch die Gegend hüpfen. In der bunten Welt von *Scribblenauts* ist genau das der Fall!

Es war einmal vor langer Zeit in einer Videospiele-Redaktion im schönen Fürth. Nintendo kam vorbei und brachte den fleißigen Redakteuren eine auf einer Debug-Konsole gespeicherte, fix und fertige Version von *Scribblenauts Unlimited* vorbei. Der tapfere Recke Sebastian Stange nahm sich des Spiels an und vergab in der N-ZONE 03/13 für die Wii-U-Fassung eine Wertung von 77 % und für die 3DS-Version 75 %. Doch Nintendo machte den Redakteuren einen Strich durch die Rechnung und verschob das Spiel nach Drucklegung des Heftes auf unbestimmte Zeit. Moral hat diese Geschichte keine. Aber jetzt, knapp zehn Monate nach dem ursprünglichen Test, wandert das Spiel ein weiteres Mal in unser Testlabor. Und diesmal auch in die Händlerregale.

Die Macht des Wortes

Wer schon einmal einen der Vorgänger von *Unlimited* gespielt hat, weiß, was ihn erwartet: Ihr übernehmt die Kontrolle über den knuddeligen Protagonisten Maxwell, der mithilfe eines magischen Notizblocks allerlei Gegenstände buchstäblich in die Realität schreiben kann. Die Anzahl an verfügbaren Objekten geht dabei in die Zigtausende, sodass eurer Kreativität praktisch keine Grenzen gesetzt sind; lediglich markenrechtlich geschützte Objekte sowie anstößige Inhalte bleiben außen vor. Exklusiv auf den Nintendo-Konsolen könnt ihr zudem diverse Figuren des *Mario*-Universums herbeischreiben – Mario, Bowser, Peach und Konsorten im *Scribblenauts*-Look sehen herzallerliebst aus. Die Substantive könnt ihr übrigens um allerlei Adjektive erweitern. Der Erschaffung eines eitlen, müden, blauen Stegosaurus steht somit nichts im Wege. Eine Ausnahme bilden die Pilzkönigreich-Bewohner: Wahrscheinlich aus lizenzrechtlichen Gründen lassen sich diesen keine Eigenschaften zuweisen.

Sternenjäger

Euer schreiberisches Talent nutzt ihr, um zahlreiche über die bunte 2D-Welt verteilte goldene Sterne namens Starites zu ergattern. Dazu löst ihr kreative Aufgaben,

Eine typische Scribblenauts-Aufgabe: Dieser Schamane leidet unter seinem fehlenden Taktgefühl. Wie ihr ihm helft, sein Problem zu überwinden, steht euch völlig frei.

Wir haben uns entschieden, dem wilden Gesellen Unterstützung in Gestalt eines Dirigenten zukommen zu lassen. Da klappt der fehlerfreie Regentanz im Nu!

DIE 3DS-FASSUNG

Auf dem 3DS erwartet euch (fast) dasselbe Spiel wie auf der Wii U.

Im Gegensatz Wii-U-Version ist in der 3DS-Fassung von *Scribblenauts Unlimited* kein Objekte-Editor vorhanden.

Manche Levels müsst ihr zweimal spielen, um alle Aufgaben zu lösen und somit Starites-Splitter zu erhalten.

Inhaltlich ist die 3DS-Version von *Scribblenauts Unlimited* quasi identisch mit der Heimkonsolen-Fassung. Euch erwarten dieselben Levels, dieselben Aufgaben und dieselbe riesige Palette an schreibbaren Begriffen. Der einzige Unterschied: Der Objekt-Editor, der euch auf der Wii U eigene Gegenstände mit individuellen Eigenschaften gestalten lässt, fehlt auf dem Handheld. Außerdem fällt das Spiel grafisch natürlich etwas grobkörniger aus als auf der HD-Konsole. Dafür spielt sich das Abenteuer auf dem 3DS etwas angenehmer. Das liegt vor allem daran, dass viele der Anzeigen, die auf der Wii U auf dem Gamepad dargestellt werden, hier auf den oberen Bildschirm ausgelagert sind. Während ihr den Fernsehbildschirm in der Konsolen-Fassung kaum beachtet, habt ihr den zweiten Bildschirm auf dem Handheld aufgrund der räumlichen Nähe nämlich jederzeit im Blick. Jedoch drückt sich die zusätzliche Entwicklungszeit auch auf dem 3DS nicht in sichtbaren Verbesserungen aus. Darum ziehen wir im Vergleich zu unserer ursprünglichen Wertung einen Prozentpunkt ab.

Termin: 06. Dezember 2013
Hersteller: Nintendo/Warner Bros.
Entwickler: 5th Cell
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

74

„Wer ohne den Objekt-Editor leben kann, verpasst auch als 3DS-Schreiberling nichts.“

deren Lösungsweg euch völlig offen steht. Wollt ihr einem schüchternen Jungen im Kampf gegen einen brutalen Schläger helfen, so könnt ihr den Knaben etwa wachsen lassen, ihm eine Waffe in die Hand drücken, den Fiesling in eine Memme verwandeln oder ihn persönlich vom Rücken eines feuerspeienden Drachen aus attackieren. Das ist nur ein Bruchteil der möglichen Herangehensweisen, denn die Anzahl ist praktisch unendlich. Die Starites erhaltet ihr in speziellen Levels. Über die Oberwelt verteilt findet ihr zudem goldene Sternensplitter, von denen jeweils zehn einen weiteren Starite ergeben. Auch die Sternensplitter erlangt ihr, indem ihr kreativ gestaltete Herausforderungen löst.

Alte Macken, wenig Neues

Leider haben die Entwickler die lange Verschiebung nicht genutzt, um signifikante Verbesserungen am Spiel vorzunehmen. In unserem ursprünglichen Test genannte Kritikpunkte wie die umständliche Menüführung, der fehlende Mut zur Innovation und der geringe Schwierigkeitsgrad sind nach wie vor präsent. Wenn, dann liegen die Verbesserungen im möglicherweise erweiterten Wortschatz gegenüber der Originalversion verborgen. Beweisen lässt sich dies allerdings nicht. Aus diesem Grund verringern wir unsere ursprüngliche Wertung um einen Prozentpunkt. Habt ihr noch keinen der Vorgänger gespielt, so solltet ihr euch den Titel aber auf keinen Fall entgehen lassen!

Lukas Schmid

Die verschiedenen Welten, in denen ihr Aufgaben erledigt und zu den Levels gelangt, sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Zudem sind sie vollgestopft mit verrückten Ideen und kreativen Aufgaben, die erfordern, dass ihr um die Ecke denkt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Tolles Spiel, doch habe ich nach der Verschiebung Verbesserungen erwartet.“

Scribblenauts Unlimited bietet ganz genau das, was auch die bisherigen Teile der Serie schon ausgezeichnet hat – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Jedoch hätte ich mir nach der fast einjährigen Verschiebung einige Verbesserungen gewünscht. Hier heißt es jedoch: Fehlanzeige. Sämtliche Kritikpunkte, die Sebastian Stange in seinem ursprünglichen Test angemerkt hat, finden sich auch in der aktuellen Fassung des Titels wieder. Vor allem die nach wie vor sehr hakelige Steuerung sowie die umständliche Menüführung nerven und hätten ohne größere Umstände überarbeitet werden können. Habt ihr noch niemals einen Fuß in die Welt von *Scribblenauts* gesetzt, solltet ihr dennoch zugreifen, denn faszinierend ist das Spielkonzept trotz sichtlicher Abnutzungserscheinungen nach wie vor.

Scribblenauts Unlimited

Termin: 06. Dezember 2013
Hersteller: Nintendo/Warner Bros.
Entwickler: 5th Cell
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: Ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Bunter, charmanter Grafikstil, welcher die Fähigkeiten der Wii U aber in keinster Weise ausreizt.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Fröhlich dahinplätschernde Hintergrundmusik sowie eine breite Palette an passenden Geräuschen.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Etwas hakelige Steuerung. Bei vielen Objekten auf dem Bildschirm tippt ihr oft die falschen an.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Speichersystem: Automatisch und manuell
Nach wie vor ein sehr unterhaltsames Spielkonzept. Jedoch vermissen wir Innovationen sowie eine Herausforderung für erfahrene Spieler.

MEHRSPIELER 5
Im Offline-Multiplayer können drei Mitspieler mittels Wii-FBs die Umgebung geringfügig beeinflussen. Das macht allerdings nur bedingt Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Unzählige Objekte
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Kreative Spielidee …
- ▬ … aber kaum Neuerungen
- ▬ Steuerungs-Macken
- ▬ Sehr einfach

WiiU-FAKTOR 7
Da ihr auf dem Touchscreen schreibt, schaut ihr bei Spielen fast ausschließlich auf das Gamepad.

WERTUNG/FAZIT

76

„Ein kreativer Spaß, der sich jedoch zu wenig von den Vorgängern unterscheidet.“

MARIO PARTY ISLAND TOUR

Geschicklichkeit Mario schmeißt mal wieder eine Party! Wir verraten, ob ihr euren Namen auf die Gästeliste schreiben solltet.

Wusstet ihr, dass neben den inzwischen neun Hauptteilen der *Mario Party*-Reihe für Nintendo 64, Gamecube und Wii auch jeweils ein Ableger für Game Boy Advance und den Nintendo DS existieren? Falls nicht, können wir das verstehen – die Spiele rund um die feierwütigen Pilzkönigreich-Bewohner wurden schließlich für gesellige Runden im Wohnzimmer konzipiert und keiner der beiden Handheld-Teile konnte diese Atmosphäre überzeugend auf die mobilen Konsolen übertragen. Der dritte Teil des Feten-Spinoffs erscheint nun exklusiv für den 3DS. Geht das Konzept diesmal auf?

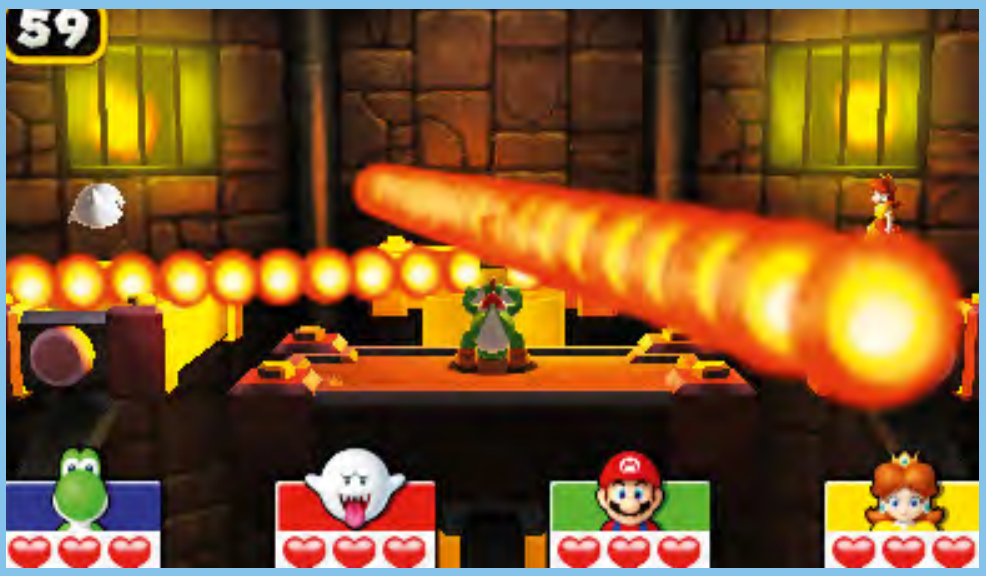
Minispiel-Manie

Kennern der *Mario Party*-Reihe wird das Grundprinzip natürlich vertraut vorkommen: In zig Minispielen treten bis zu vier Spieler gegeneinander an, um herauszufinden, wer am besten Gumbas fangen, Kart fahren oder seine Gegner von Plattformen schubsen kann. Keines der Minigames dauert dabei länger als eine Minute und zur Steuerung werden so ziemlich alle Funktionen des 3DS genutzt. So müsst ihr nicht nur mithilfe der Gyrosensoren des Handhelds die Balance halten, sondern zum Beispiel auch auf dem Touchscreen Bildchen ausmalen oder auf Anweisung Begriffe ins Mikro brüllen. Wie es bei einer solchen Sammlung zu erwarten ist, finden sich neben einigen Highlights auch ziemliche Spielspaß-Nieten – das war auch bei allen Vorgängern so. Das spezifisch für *Island Tour* geltende Problem ist vielmehr, dass ihr in viel zu vielen der Minigames gar nicht direkt gegeneinander antretet. Stattdessen erfüllt oftmals jeder für sich die Aufgabe und erst am Ergebnis-Bildschirm erfahrt ihr, wer gewonnen hat. Vom kompetitiven Geist der anderen Serien-Ableger bleibt hierbei kaum etwas übrig. Mindestens ebenso nervig sind die zahlreichen Ruckler im Mehrspieler-Modus: Gerade in den Geschicklichkeitsaufgaben, die präzise getimte Reaktionen voraussetzen, verliert ihr häufig vollkommen unverdient.

Zielsprint

Neben dem Minispiel-Modus, in dem ihr die Herausforderungen nach Lust und Laune auswählt, stehen euch natürlich auch wieder zahlreiche Spielbretter zur Auswahl. Hier werfen die Spieler nacheinander einen Würfel, ziehen über das Feld und treten alle paar Runden in Minigames nebeneinander an. Anders als auf den Heimkonsolen ist es in *Island Tour* hier jedoch nicht eure Aufgabe, Sterne zu sammeln. Stattdessen müsst ihr durch gewonnene Minispiele und geschicktes Einsetzen von Items als Erster ans Ziel gelangen. Jedes Spielbrett spielt sich dabei etwas anders und wartet mit unterschiedlichen Hinder-

Der primäre Spielmodus von *Mario Party: Island Tour* schickt euch wie in den Vorgängern auf diverse Spielbretter. Anstatt Sterne zu sammeln, ist es diesmal aber eure Aufgabe, als Erster ins Ziel zu gelangen.



Die häufigen Ruckler im Mehrspieler nerven ungemein – gerade in Geschicklichkeitsspielen wie diesem, in dem ihr im richtigen Moment den Feuersäulen ausweichen müsst. Unverdiente Bildschirm-Tode sind die Folge.

nissen auf. Ganz so viel Spaß wie auf den Spielbrettern der nummerierten Serien-Teile stellt sich nicht ein. Da die Runden durch die neuen Regeln aber viel schneller absolviert werden können, eignet sich dieser Ansatz für die 3DS-Party ohne Frage besser und ist auch für langweilige Bus- und Zug-Fahrten geeignet. Ebenfalls sehr Handheld-freundlich ist die Tatsache, dass ihr für Mehrspieler-Runden nur ein Modul benötigt: Die anderen Spielteilnehmer laden sich die benötigten Daten einfach mittels Download-Spiel-Funktion im Menü des 3DS auf ihre Geräte herunter. Zwar dauert es eine ganze Weile, bis die Daten übertragen werden, sehr lobenswert ist der Ansatz aber dennoch.

Zu viele der Minispiele setzten auf indirekten Wettkampf, in dem ihr eure Widersacher gar nicht seht. Party-Stimmung will dabei leider nicht aufkommen.

Die besten Minigames und somit jene, welche das typische *Mario Party*-Gefühl erwecken, versetzen euch in den direkten Wettkampf mit den Mitspielern.

Turmbau zu Bowser

Sowohl der Minispiel- als auch der Brettspiel-Modus können auch im Singleplayer in Angriff genommen werden. Hierbei übernehmen KI-Gegner die Rolle eurer Mitspieler. Nur eine Handvoll der Minigames erfordert explizit menschliche Teilnehmer. Exklusiv für Solisten befindet sich der Modus „Bowsers Turm“ auf dem Modul. Hier ist es eure Aufgabe, die 50 Ebenen des titelgebenden Bauwerks zu erklimmen und dem Koopa-König den Garaus zu machen. Auf jeder Etage müsst ihr dabei ein Minispiel bestehen und in regelmäßigen Abständen wartet ein Bosskampf auf euch. Diese Kämpfe spielen sich überraschend unterhaltsam; so müsst ihr etwa einen Gumba-Turm plätten oder einem Kettenhund mithilfe von Lava den Hintern versengen. Zwar dauert es nicht allzu lange, den Turm zu erklimmen, während des Aufstiegs hatten wir aber wirklich Spaß.

Fete mit Schwächen

Für so ziemlich alle Aktionen erhaltet ihr übrigens Punkte, mit denen ihr in einem Shop Gegenstände für eure Galerie kaufen könnt. Sammler können auf diese Weise mehr Spielstunden als gedacht an den Titel verlieren. Schade nur, dass bei all diesen guten Ansätzen gerade der Mehrspielermodus und damit das Verkaufsargument jedes *Mario Party*-Spiels die eklatantesten Schwächen aufweist.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Pilzkönigreich-Sause für zwischendurch kann nur bedingt überzeugen.“

Warum es unbedingt ein *Mario Party* auf dem 3DS braucht, kann ich nicht ganz nachvollziehen. Die Minispiel-Sammlungen rund um den pummeligen Klempner und seine Freunde entfalten ihren Charme schließlich erst dann, wenn man gemeinsam auf dem Sofa sitzt, flucht und sich freut. Wenn jeder für sich auf einen kleinen Bildschirm schaut und man in vielen der Minigames gar nicht direkt gegeneinander antritt, geht viel vom typischen *Mario Party*-Spaß flöten – zumal die häufigen Ruckler im Mehrspielermodus sehr nerven. Trotzdem ist der Titel handwerklich solide gemacht und der Singleplayer erstaunlich unterhaltsam. Der Aufstieg auf Bowsers Turm geht schnell vorüber, macht in der kurzen Zeit aber eine Menge Spaß. Wer auf ein neues *Mario Party*-Spiel für die Wii U nicht mehr warten kann, kann zugreifen.

Mario Party: Island Tour

Termin: 17. Januar 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nd Cube
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Super Mario Galaxy ist es nicht. Abgesehen von einigen schwachen Texturen schaut's aber ganz gut aus.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Die typischen Mario-Klänge, inklusive Melodien aus *Super Mario Galaxy*, laden zum Mitsummen ein.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Simple Steuerung, die alle Funktionen des 3DS wie Touchscreen und Mikrophon gut ausnutzt.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer (Gegner-KI)
Speichersystem: Automatisch
Überraschenderweise macht das Spiel im Singleplayer fast genauso viel Spaß wie im Mehrspieler – einigen netten Ideen wie Bowsers Turm sei Dank.

MEHRSPIELER 7
Der Mehrspielerpart ist das Herzstück jedes *Mario Party*-Spiels. Die ruckelige Grafik und einige langweilige Minispiele halten ihn in *Island Tour* aber zurück.

PRO / CONTRA
- ✚ Gelungener Singleplayer
- ✚ Simple, gute Steuerung
- ✚ Einige spaßige Minispiele …
- ➖ … aber auch viele Nieten
- ➖ Ruckler im Multiplayer-Modus
- ➖ Kein Party-Feeling

3DS-FAKTOR 8
Vom Touchscreen über die Gyro-Sensoren und das Mikrophon werden die 3DS-Funktionen gut genutzt.

WERTUNG/FAZIT

72

„Die Party für unterwegs macht Spaß, hat aber mit einigen Macken zu kämpfen.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN

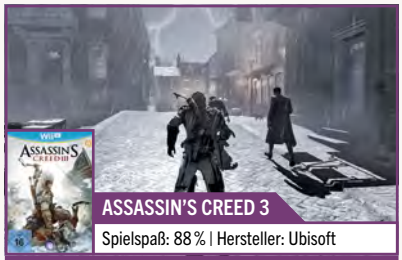
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

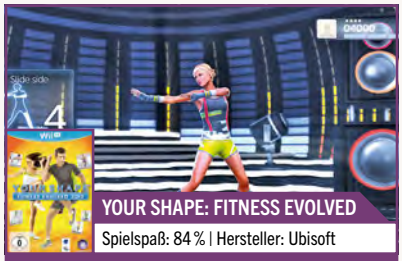
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



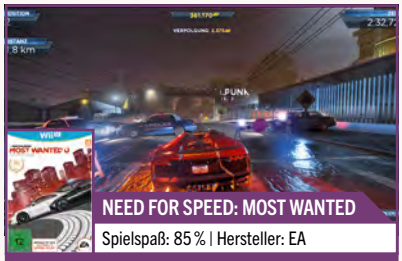
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

SUPER MARIO 3D WORLD

Noch viel besser hätte das Jahr wohl kaum zu Ende gehen können – was für ein Spitzenspiel!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 60 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV

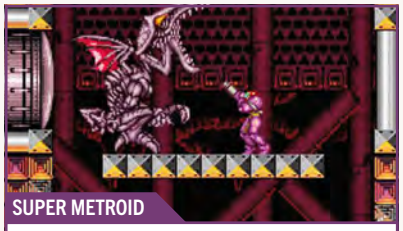
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Vollkommen zu Recht immer noch einer der besten Plattformer der Super-Nintendo-Ära.

Gradius
Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

Nam-1975
Spielspaß: 7 | Hersteller: D4 Enterprises

ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

Metroid
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

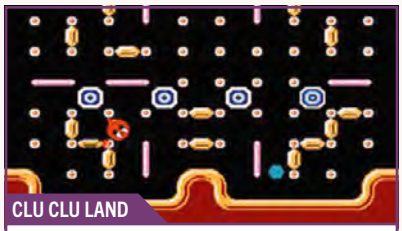
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

GESCHICKLICHKEIT



CLU CLU LAND

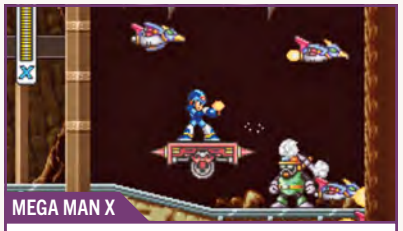
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

Nettes Spielchen aus der NES-Ära, aber Games wie *Bubble Bobble* sind deutlich besser gealtert.

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil eins der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Ghouls'n Ghosts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Kirby's Adventure
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Einziger Wermutstropfen: kein Multiplayer-Modus! Wer damit leben kann, sollte unbedingt zugreifen.

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS

Strategiespiele für die Virtual Console sind derart rar gesät, dass wir für sie nicht mal ein Genre auf dieser Seite reserviert haben – umso besser, dass *Uncharted Waters* richtig Spaß macht!

MEGA MAN X2

Mega Man-Fans können sich wirklich nicht beschweren – in der vorletzten Ausgabe tummelte sich hier *Mega Man X*, nun macht sich sein angestammter Nachfolger auf dieser Seite breit.

METROID

Bei mehr als zwei Gegnern und ein paar Partikeleffekten geht die Framerate in die Knie – das NES war eben kein Supercomputer!

GHOSTS'N GOBLINS

Von all den Spielen auf diesen Seiten ist *Ghouls'n Goblins* wahrscheinlich das schwierigste – habt ihr das nötige Können?

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

-
-

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick.

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

TOKI TORI

Warum den ersten Teil nicht mal nach dem zweiten veröffentlichen? Wer knackige Knobelspiele mag, dem ist die Reihenfolge egal.

EDGE

Marble Madness mit Würfeln statt Murmeln? Das klingt nach einem cleveren Geschicklichkeits-Game – und ist auch so.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

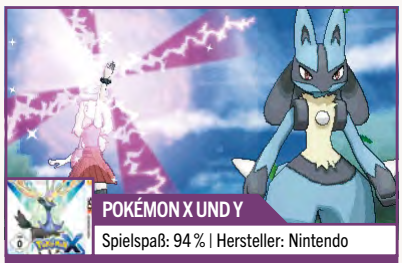
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

BRAVELY DEFAULT FOR THE SEQUEL

So ein Sequel gehört ja heutzutage zum guten Ton für ein Videospiel – das für *Bravely Default* wurde eben erst angekündigt.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

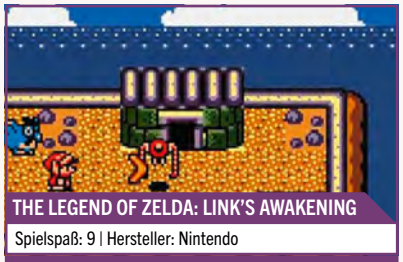
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

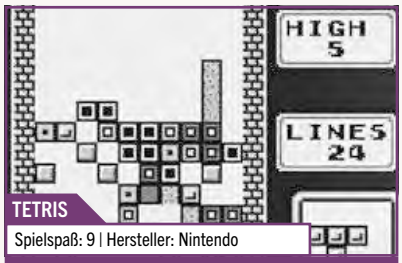
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

PICROSS E3

Picross e war ein schönes Spiel, *Picross e2* hat uns ebenfalls gut gefallen, nun bekommt auch *Picross e3* eine mehr als ordentliche Wertung – wer braucht da noch Rätselbücher?

KORG M01D

Auf dem eShop des 3DS tummeln sich einige exotische Anwendungen – doch nur wenige davon haben uns so sehr von ihrer Qualität überzeugt wie der Musik-Synthesizer *M01D*.

DONKEY KONG

Donkey Kong gibt es für so ziemlich alle Nintendo-Systeme, die je das Internet kennenlernen durften – holt euch wenigstens eine Version.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 SUPER MARIO 3D WORLD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/14
Spielspaß: 92 %
Mario und seine Freunde verteidigen völlig mühelos die Spitze der Wii-U-Charts.

2	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
3	Wii PARTY U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 68 %
4	JUST DANCE 2014	Entwickler: Ubisoft Milan Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: -
5	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 %
6	NINTENDO LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
7	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
8	LEGO CITY: UNDERCOVER	Entwickler: Traveller's Tales Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
9	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN	Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76 %
10	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER MARIO 3D WORLD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/14
Spielspaß: 92 %
Auch bei unseren Lesern steht Mario nach wie vor an erster Stelle.

2	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 %
3	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
4	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
6	NEW SUPER LUIGI U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 80 %
7	ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87 %
8	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
9	THE WONDERFUL 101	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
10	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT	Entwickler: Eidos Montreal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 PIKMIN 3
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/13
Spielspaß: 91 %
Dank der neuen DLC-Bonusmissionen stehen die Pikmin bei uns wieder hoch im Kurs.

2	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92 %
3	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 %
4	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
5	SKYLANDERS: SWAP FORCE	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82 %
6	ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87 %
7	RAYMAN LEGENDS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
8	THE WONDERFUL 101	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
9	NEW SUPER LUIGI U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 80 %
10	SCRIBBLENAUTS UNLIMITED	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Nintendo/Warner	Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 76 %

TOP 10 SATURN (3DS)

1 MARIO KART 7
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Selbst nach ganzen zwei Jahren beweist sich *Mario Kart* erneut als Dauerbrenner!

2	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90 %
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
4	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94 %
5	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
6	LUIGIS MANSION 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
7	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
8	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
9	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
10	MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/13
Spielspaß: 90 %
Auch im Dezember konnte sich Link die Poleposition der Leser sichern.

2	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94 %
3	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88 %
5	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
6	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
7	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
9	FIRE EMBLEM: AWAKENING	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
10	MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 POKÉMON X UND Y
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/13
Spielspaß: 94 %
Nach einer zweimonatigen Pause kehren die Pokémon an die Spitze zurück.

2	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90 %
3	BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88 %
4	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88 %
5	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
6	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
7	FIRE EMBLEM: AWAKENING	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
8	ETRIAN ODYSSEY IV	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 90 %
9	PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 83 %
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 11. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

1078666

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Einige Gegenstände, die ihr findet, sind nicht zwingend notwendig, aber erleichtern euch das Leben.

Nur drei Herzen und keine Rubine in der Tasche: Bei Zeldas Rettung ist Link noch grün hinter den Ohren.

Bevor ihr in dieses Loch springt, solltet ihr nochmal genau euer Equipment checken. Habt ihr alles dabei?

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Wii U Gerade erst überzeugte Spitzohr Link in der Fortsetzung auf dem 3DS, nun liefert Nintendo die großartige Vorlage des Spiels nach.

Zwei NES-Teile waren nicht genug, um *The Legend of Zelda* als eine der stärksten Marken aus dem Hause Nintendo zu klassifizieren. Erst das Super Nintendo versetzte der damals schon recht guten Serie die nötigen Genialitäts-Impulse, um den dritten Teil *A Link to the Past* zu dem immer wieder neu veröffentlichten Klassiker zu machen, der er heute ist. Jetzt ist die Wii U an der Reihe, was uns ein weiteres Mal dazu veranlasst, das Spielerlebnis Revue passieren zu lassen.

Bis über den Horizont

Wie wir schon in früheren Artikeln spielübergreifend erläutert haben, ist *A Link to the Past* eine konsequente Weiterführung vom Spielprinzip, welches bereits im ersten *Zelda* eingeführt wurde. Aus einer Vogelperspektive dirigiert ihr Jungspund Link, der zu Beginn seines eher unfreiwilligen Abenteuers nicht mehr bei sich trägt als eine Lampe. Nach der Rettung von Prinzessin Zelda aus dem königlichen Schloss ist es euch im Grunde völlig gleichgestellt, wohin euch die Füße als nächstes tragen. Zwar habt ihr immer ein bestimmtes Ziel vor Augen, könnt die Welt aber nach freien Stücken erkunden. An vielen Stellen ist es erforderlich, Gegenstände wie Krafthandschuhe oder Enterhaken dabei zu haben. Die meisten Items erhaltet ihr in einem der zahlreichen Verliese, die ihrerseits immer so aufgebaut sind, dass ihr mit dem dort gefundenen Ausrüstungsgegenstand den Kerkermeister besiegen und eines der Amulette beziehungsweise einen der Nachfahren der sieben Weisen in Empfang nehmen könnt. Das bringt euch immer näher zur finalen Konfrontation mit Ganon.

Welt wechsle dich

Ähnliche Muster gibt es natürlich auch in anderen Titeln, doch nur selten erreichen sie einen vergleichbar gut durchdachten Spielfluss, wie ihn *A Link to the Past* bietet. Ohne die tadellose Steuerung und dem komfortablen Reise-System per Vogelexpress sowie Teleport-Spiegel wäre so manch ermüdender Gewaltmarsch nötig. Durch den geschickten Wechsel zwischen Hyrule und Schattenwelt ergibt sich nicht nur so manches Rätsels Lösung, es lädt zudem noch zum Erforschen ein. Ein versperrter Weg in Hyrule kann im bösen Gegenpart vielleicht offenliegen. Von dort dann schwupps per Teleport zurück ins Licht und schon hat man eine Höhle entdeckt, in der eins der vielen versteckten Herzteile auf euch wartet. Das Sahnehäubchen dieses zu Recht oft neu aufgelegten Klassikers bilden die immer noch schöne Grafik und ein Soundtrack, der Generationen geprägt hat.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	12. Dezember 2013
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	10

Irgendwo in den Verlorenen Wäldern wartet das legendäre Master-Schwert darauf, von euch gefunden zu werden.

In der Bonusmission „Kreaturium“ erforscht ihr eine Höhle aus einer 2D-Seitenperspektive. Dadurch müsst ihr bei der Navigation der Karte ein wenig umdenken.

In „Maschinenpark“ spielen Fließbänder eine zentrale Rolle. In welche Richtung die Bänder laufen, kontrolliert ihr mit riesigen Knöpfen.

PIKMIN 3 DLC

Wii U Der dritte und letzte Schwung Bonus-Missionen ist da. Und der hat es in sich!

Mit dem dritten Missions-DLC für *Pikmin 3* gibt Nintendo zum Schluss nochmal so richtig Gas. Anders als die beiden vorherigen Pakete bietet der letzte DLC vier brandneue Karten mit richtig coolen Ideen und wunderbar knackigen Herausforderungen. Für faire 4,99 Euro bekommt ihr die vier neuen Karten, die ihr jeweils im „Sammle die Früchte“- und „Besiege die Monster“-Modus angehen könnt. Doch die Maps begeistern nicht nur mit neuen Umgebungen, sondern frischen die Spielerfahrung hier und da auch mit interessanten Besonderheiten auf. In „Kreaturium“ erforscht ihr beispielsweise eine unterirdische Höhle, die ihr nur aus einer 2D-Seitenperspektive seht. „Maschinenpark“ konfrontiert euch hingegen mit Fließbändern, deren Laufrichtung ihr mittels Betätigung von Schaltern je nach Bedarf anpassen müsst. Außerdem erhaltet ihr mit dem neusten Update eine coole Zusatzmission im Weihnachtssetting kostenlos obendrauf und könnt sogar als Captain Olimar und Louie spielen. Insgesamt ist das dritte Missionszusatzpaket sehr gelungen fesselt Highscore-Jäger für viele Stunden. **Viktor Eippert**

Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	5. Dezember 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

3D GALAXY FORCE 2

3DS Schon lange vor *Star Fox*' Geburt wurden im All Raumschiffe zerschossen.

Endlich mal wieder ein Titel, bei dem sich die dreidimensionalen Fähigkeiten von Nintendos aktuellen Handheld wieder bezahlt machen. Schon 1988 verblüffte der Rail Shooter *Galaxy Force* mit seiner Sprite-Scaling-Grafik die Spielhallenbesucher. 25 Jahre später sorgen die 3D-Effekte für einen abermals sehr coolen Look. Ein wenig Konzentration müsst ihr aber mitbringen, denn oft wechselt ihr euren Fokus vom eigenen Schiff zu den euch entgegen fliegenden Objekten und Raumschiffen. Wer 3D nicht gut verträgt, könnte hier Probleme bekommen. Dabei gibt's von denen schon genug, denn *Galaxy Force 2* ist mit sechs Stages zwar ein kurzes, aber recht schwieriges Vergnügen. Teils merkt man dem Titel sein Alter auch an, denn Zielen und Ausweichen flutscht hier weitaus weniger intuitiv über den Daumen als fast eine Dekade später in *Lylat Wars*. Von diesem leicht unfairen Vergleich mal abgesehen, taugt *Galaxy Force 2* immer noch für eine Runde zwischendurch. Und das macht viele Arcade-Games ja aus. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Sega
Termin:	12. Dezember 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Hmmmm, so einen Feuerplaneten haben wir doch schon einmal gesehen. Das stimmt, und zwar viele Jahre später in *Lylat Wars* auf dem N64!

Der 3D-Effekt kommt wirklich gut rüber, kann jedoch nicht kaschieren, dass das Zielen etwas schwer fällt und manche Objekte erst spät ins Bild kommen.

Zu Beginn gibt euch Linette eine Einführung in die Grundzüge von *Pokémon Bank*. Sie ist der fiktive schlaue Kopf hinter dem Verwaltungsprogramm!

So sieht eine Box im *PokéMover* kurz vor der Übertragung nach *Pokémon Bank* aus. Vorsicht: Übertragene Pokémon könnt ihr nicht mehr auf eure alten Spiele zurückholen!

POKÉMON BANK UND POKÉMOVER

3DS Lagert hiermit eure Pokémon online und übertragt sie aus früheren Editionen nach *X* und *Y*.

Das war wohl nix: Aufgrund von hohem Datenaufkommen im Nintendo Network Service nach den Weihnachtsfeiertagen entschied Nintendo, die für den 27. Dezember geplante Veröffentlichung von *Pokémon Bank* und *PokéMover* leider zu verschieben. Grundsätzlich bietet *PokéMover* die Möglichkeit, lieb gewonnene Taschenmonster aus den Editionen *Schwarz*, *Weiß*, *Schwarz 2* und *Weiß 2* auf *Pokémon X* und *Y* zu übertragen. Das funktioniert aber nur im Zusammenspiel mit *Pokémon Bank*.

Platz für bis zu 3000 Pokémon

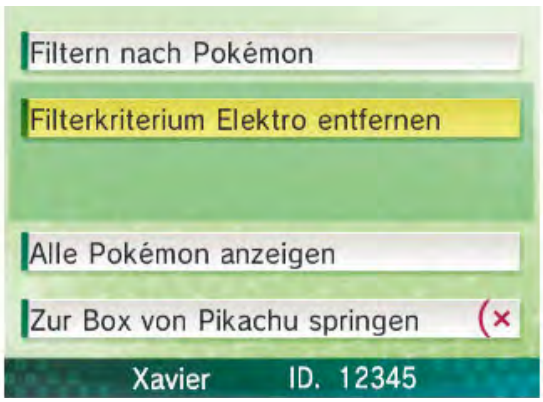
Pokémon Bank ist ein Online-Service, der es Spielern von *Pokémon X* und *Y* erlaubt, bis zu 3000 ihrer Pokémon ins Internet zu übertragen und dort zu lagern. Dass ein „Pokémon in der Cloud"-Service zeitgemäß ist, steht fest, und er bringt tatsächlich auch viele Vorteile mit sich: So kann man jetzt mehrere Pokémon zugleich übertragen – früher ging das nur einzeln. Zudem hat man jederzeit Zugriff auf seine Schützlinge, Internetverbindung vorausgesetzt. Und sollte einem die Cartridge einmal abhanden kommen, stört das die Daten auf den *Pokémon*-Servern auch recht wenig.

Kosten: 4,99 Euro pro Jahr

Aber auch bei *Pokémon Bank* müssen Nachteile in Kauf genommen werden. Denn obwohl die Pokémon Company auf ihrer Website natürlich versichert, die Server unter anderem vor Ausfällen und Hackerangriffen zu schützen, wird in den Nutzungsbedingungen für die Software klargestellt, dass man im schlimmsten Fall – also dem Verlust der Daten – keinen Anspruch auf Schadenersatz hat. Man gibt die Verantwortung über seine Pokémon also in fremde Hände und muss darauf vertrauen, dass diese Hände wissen, was sie tun. Außerdem wird für *Pokémon Bank* eine jährliche Nutzungsgebühr in Höhe von 4,99 Euro fällig. Damit soll gewährleistet werden, dass *Bank* auch auf lange Sicht sicher betrieben werden kann. Ein fairer Preis, solange die Benutzung der Software dann auch wirklich reibungslos verläuft. *Pokémon Bank* ist alles in allem am besten für Turnierprofis und Sammler geeignet; für den Großteil der Spieler sollte indes der spielinterne Pokémon-Speicher auf den PC-Boxen genügen. Wir empfehlen, vor dem Download der Software den ausführlichen FAQ-Bereich auf der offiziellen Website zu *Pokémon Bank* zu lesen und zur Übertragung eurer alten Schützlinge nach Möglichkeit eine 30-tägige Testlizenz zu verwenden. Diese könnt ihr in Anspruch nehmen, wenn ihr die Software noch bis einschließlich 31. Januar 2014 aus dem 3DS-eShop herunterladet und aktiviert. Zumindest war das der letzte Stand vor Redaktionsschluss.

Max Drews

Genre:	Verwaltungssoftware
Entwickler:	Game Freak
Termin:	noch nicht bekannt
Preis:	4,99 Euro pro Jahr
WERTUNG	-



Einfache Verwaltung: Besonders Profis und Hardcore-Zocker werden die zahlreichen Sortierfunktionen von *Pokémon Bank* zu schätzen wissen.

Wer Pokémon lagert, wird wahlweise mit Poké-Meilen oder Gewinnpunkten belohnt. Beide Währungen könnt ihr in *X* und *Y* gegen nützliche Items eintauschen.

RUSH

Wii U Eine gelungene Spielidee trifft auf eine leider etwas misslungene Umsetzung.

Über einen Mangel an kurzweiligen Knobelspielen können sich Wii-U-Besitzer zurzeit wahrlich nicht beschweren. Fast im Wochentakt erscheinen neue Titel für den eShop, die eure grauen Zellen auf die Probe stellen. Ganz vorne mit dabei ist der Entwickler Two Tribes, der nach gelungenen Puzzlern wie dem ersten und zweiten Teil von *Toki Tori* und *Edge* nun mit *Rush* den nächsten Langeweile-Killer ins Rennen schickt. Leider kann *Rush* aber nicht ganz mit den anderen Titeln mithalten. Das liegt keineswegs am Spielprinzip, welches wenig innovativ, aber fordernd und unterhaltsam ausfällt: Auf in Größe und Form unterschiedlichen 3D-Rastern müsst ihr bunte Würfel in spezielle Zielfelder bugsieren. Dies gelingt euch, indem ihr verschiedene Hindernisse auf deren Route platziert, durch welche die Quader etwa die Richtung ändern oder an eine andere Stelle des Feldes teleportiert werden. Das große Problem ist die unpräzise Steuerung und die fehlende Übersicht. Gerade auf komplexer aufgebauten Feldern fällt es schwer zu erkennen, wo eure Hindernisse gesetzt werden müssen. Gepaart mit dem geringen Abwechslungsreichtum verschwindet *Rush* neben besseren Rätsel-Spielen in der Mittelmäßigkeit. Zum Aktionspreis von 1,99 Euro könnt ihr aber trotzdem zugreifen. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	13. Dezember 2013
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	6

In den Anfangs-Levels sind die Spielraster zumeist sehr übersichtlich und logisch aufgebaut. Erst ab der mittleren Stufe werden eure grauen Zellen gefordert.

In komplex aufgebauten Levels wie diesem geht die Übersicht schnell flöten. Zudem ist es schwer, die Hindernisse an verwinkelten Stellen präzise zu platzieren.

LIFE FORCE

3DS Wie viel Leben steckt noch in diesem uralten Shooter? Wenig, denn es ist ja eure Aufgabe, alles möglichst schnell zu zerballern! Sofern euch das Spiel die Chance dazu gibt.

Das NES war, im Gegensatz zu den frühen Konsolen aus dem Hause Sega, nie die erste Anlaufstelle, wenn es um sehr fordernde Shoot 'em Ups ging. Die wenigen Raumgleiter, die Richtung Planet Nintendo gestartet sind, kamen dort zum Glück erfolgreich an. *Life Force*, In Japan bekannt unter dem Titel *Salamander* und eigentlich nur ein Spin-off zur Hauptserie *Gradius*, gehört zu den wenigen Genre-Vertretern auf dem NES, die ihren Job gut gemacht haben. Das herausragende Merkmal ist der regelmäßige Perspektivenwechsel: In *Life Force* steuert ihr euer Schiff horizontal von links nach rechts als auch mal von oben nach unten, was in Kombination mit der guten Grafik für viel Abwechslung sorgt. Im Grunde ist *Life Force* mit sechs Welten alles andere als umfangreich, wäre da nicht der abartig hohe Schwierigkeitsgrad, den ihr euch nur mit einem voll aufgepowerten Raumschiff stellen solltet. Frisch vom Band geflogene Gleiter sind mit ihrem mickrigen Blaster und den Turbinen ohne Upgrade in späteren Levels einfach zu schwach auf der Brust, um eine echte Chance zu haben. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	19. Dezember 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

Ob nun horizontal oder vertikal: Mit zusätzlichen Geschützen und Lasern habt ihr eine weitaus höhere Überlebenschance.

Diesem Feuerschweif wird jeder Spieler beim ersten Mal erliegen. Er kommt einfach viel zu schnell und plötzlich.

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Von Marios 3D-Welt direkt rüber auf Yoshis 2D-Insel: Ohne seinen grünen Dinosaurier hätte es der Klempner nie so weit gebracht.

Ein Schloss nach dem anderen fällt in die Pranken der bunten Dino-Truppe.

Toll designte Spiele, die an allen Fronten punkten können, haben einen entscheidenden Nachteil. Die Erwartungen der Fans an den Nachfolger, der in solchen Fällen fast immer garantiert ist, steigen beinahe ins Unermessliche. Nur wenige Serien und die dahinterstehenden Entwickler halten diesem Druck langfristig stand. So war es auch mit *Super Mario World*, wo sich Nintendo fast fünf Jahre Zeit ließ, um einen würdigen Nachfolger zu erschaffen. 1995 kam dann endlich *Super Mario World 2: Yoshi's Island* heraus und bescherte uns zum Ende der SNES-Ära nicht weniger als eines der bis dato immer noch besten Jump & Runs aller Zeiten.

Acht Dinos und ein Klempner

Yoshi's Island ist nicht, wie man erwarten würde, ein Sequel zu seinem Vorgänger, sondern verlagert die Story einige Jahre nach hinten: Mario und Luigi sind noch Säuglinge und werden gerade vom Storch zu ihren Eltern gebracht. Der Zauberer Kamek weiß bereits Jahrzehnte zuvor, dass die beiden Brüder in Zukunft eine Gefahr für das Koopa-Reich darstellen werden, weshalb er sofort loszieht, um den Storch abzufangen. Glücklicherweise verläuft die Aktion nicht so wie geplant und Mario landet statt in Kameks Händen in denen der Yoshis, die sogleich beschließen, seinen Bruder zu befreien und die Babys sicher daheim abzuliefern. Anstelle des zukünftigen Klempners steuert ihr also einen der Yoshis, die sich nach jedem Level abwechseln. Unterschiede gibt es, bis auf die Farbe, jedoch nicht.

Das soll nicht heißen, dass die bunten Dinos untalentiert sind. Mit Stampfattacke, Flatterflug in der Luft und ihrer vielfältig einsetzbaren Zunge sind sie für den langen Trip bestens gerüstet. Das rote Sinnesorgan hat dabei sogar mehrere Zwecke. Zum einen fresst ihr damit Gegner, verwandelt diese in Dino-Eier und könnt sie dann als Wurfgeschoss einsetzen. Zum anderen bringt ihr damit die Seifenblase zum Platzen, in die Mario bei Feindkontakt eingesperrt wird. Befreit ihr ihn nicht, bis ein Countdown abgelaufen ist, kommen Kameks Gesellen angeflogen und nehmen den Schreihals mit. Mit gelben Sternchen lässt sich dieses Zeitlimit auf maximal 30 Sekunden erweitern, doch die kleinen Himmelskörper haben noch einen anderen Zweck. Zusammen mit fünf Blumen und 20 roten Münzen wird am Ende der Stage eine Punktzahl errechnet. Kommt ihr in jedem Level einer Welt auf die vollen 100 Punkte, winkt ein besonders harter Extra-Level.

Diese fluffigen Gegner lieber nicht essen, sonst gerät Yoshi in einen Drogen-Trip.

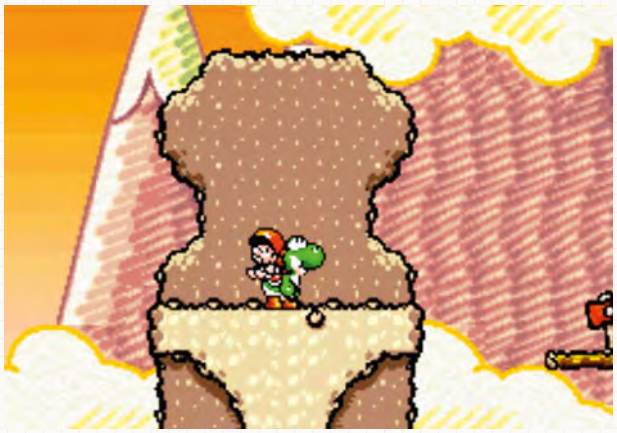
Da lacht das Kakteen-Duo! Vielen Gegnern kann man einfach nicht böse sein.

Gran Turismo? *Forza 5*? Ne, lieber als Yoshi-Mobil durch die Pampa heizen!

KURIOSE FUNDE AUS YOSHIS WELT

Auf der Reise durch Yoshis Insel haben wir so einige Sachen entdeckt, die uns zum Grübeln und zum Lachen gebracht haben. Hier eine kurze Auflistung.

Sind es Plastiktüten? Transparente Geister? Wohl kaum, denn wenn man ehrlich ist, kann man in diesen fröhlich grinsenden Gesellen eindeutig Verhütungsmittel für Männer erkennen. Vielleicht wirklich nur ein absurder Zufall, aber schon als Kind stellte man sich bestimmt die Frage, ob hier wirklich lachende Kondome durch den Wald fliegen oder ob man mit dieser Meinung danebenliegt.



Sind euch die Gegner oben noch nicht sexuell anzüglich genug? Vielleicht überzeugt euch dieser aufreizend geformte Felsen. Ist der hellbraune Part dieser Plattform geformt wie ein Schlüpfer, erinnert der Rest an die Silhouette einer Frau. Auch hier kann natürlich alles wieder dem Zufall zugesprochen werden oder ein pfiffiger Leveldesigner hat sich hier einen Scherz erlaubt.

Viele Bosse in dem Spiel sind große Versionen von normalen Gegnern. So auch beim Chef der dritten Welt, eine mutierte Piranha-Blume. In der englischen Version heißt der Gegner schlicht Naval Piranha, in der deutschen hingegen Audrey. Ganz klar eine Referenz an die Horror-Komödie *Der kleine Horrorladen*, welche wiederum auf einem Musical von 1960 basiert.

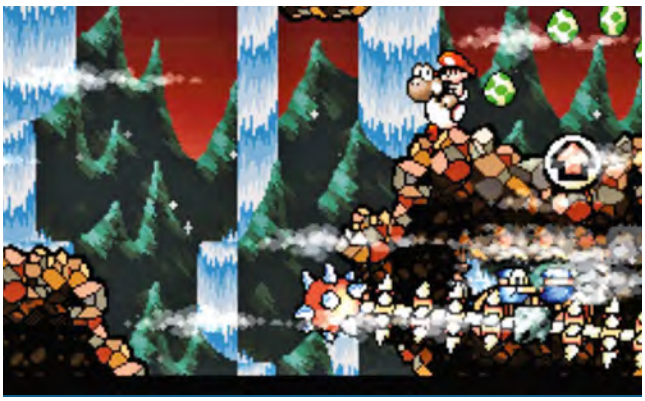
Schon im Kindesalter machte Bowser einem das Leben schwer. Als Anspielung auf Godzilla kommt er hier auf euch zugestürmt. Damals wie heute spektakulär.

Unerreichter Höhenflug

Zum Glück ist die Jagd nach dem höchstmöglichen Highscore kein Muss, um in diesem Jump & Run Spaß zu haben. *Yoshi's Island* quillt von Anfang bis Ende vor Kreativität, Abwechslungsreichtum und farbenfroher, brillanter Grafik nur so über. Mit dem Buntstift- und Wasserfarben-Grafikstil bewies Nintendo, dass selbst auf technisch schon gealterten Systemen immer noch eine Menge fürs Auge geboten werden kann. Melonen mampfende Affen, pummelige Shy Guys, fröhlich vor sich hin spazierende Schneemänner, fast jeder Gegnertyp in *Yoshi's Island* ist auf seine eigene Art und Weise sofort sympathisch, woran auch die hervorragenden Soundeffekte ihren Anteil haben. Nur beiläufig nimmt man die „Plopps", „Katschings", „Woiioiiiioooniigs" oder „Boings" wahr; jedes Geräusch wirkt weder deplatziert noch nervtötend, von Marios Geschrei in der Seifenblase vielleicht mal abgesehen.

Das alles wäre nur halb so viel wert, wenn *Yoshi's Island* nicht mit einem so famosen Gameplay gekrönt wäre. Nicht einmal *Super Mario World* kommt auf so viele und so gut umgesetzte Ideen. Das Transformieren in verschiedene Fahrzeuge, die eindrucksvollen und begehbaren 3D-Plattformen, das Werfen von Yoshi-Eiern, die ihrerseits noch unterschiedliche Eigenschaften aufweisen, das Zeitlimit zum Retten von Mario, bevor Kameks Helfer auftauchen, die motivierende Jagd nach den 100 maximalen Punkten pro Level: Die Liste an Pluspunkten, welche *Yoshi's Island* nach so vielen Jahren immer noch zu einem Highlight des gesamten Genres machen, könnte noch lange weitergeführt werden. Sehr schade ist allerdings, dass weder *Yoshi's Story* (N64) noch *Yoshi's Island DS* je an ihren ältesten Bruder anknüpfen konnten. Auch *Yoshi's New Island*, welches 2014 für den 3DS erscheint, wird es nicht leicht haben.

Marco Cabibbo



Maximal sechs Eier könnt ihr mit euch tragen und als Wurfgeschoss verwenden.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 02/1999

Na, wer guckt uns denn da auf dem Cover entgegen? Auch vor 15 Jahren war Donkey Kong schon eine von Nintendos wichtigsten Kultfiguren. Aufs Titelblatt schaffte es der Nintendo-Affe einerseits dank einer Vorschau zum frisch angekündigten *Donkey Kong 64* und andererseits durch seinen Auftritt in *Mario Party* für das N64, das die Redaktion ebenfalls in einer Vorschau näher unter die Lupe nahm. Der Top-Test des Monats gehörte in der Ausgabe 02/1999 *FIFA 99*, das starke 90 Wertungspunkte für sich verbuchen konnte. Was heute furchtbar kantig aussieht, wurde damals für seinen hohen Realismus und die tolle Atmosphäre gelobt – Qualitäten, die die *FIFA*-Reihe auch heute noch auszeichnen. Neben *FIFA* bestand der drüftige Testteil aus Berichten zu *Star Wars: Rogue Squadron* (80 Prozentpunkte) und *Southpark* (70 Prozent). Der Mangel an veröffentlichten Spielen hat damals aber ohnehin niemanden gestört, denn Nintendo-Fans waren immer noch mit dem fabelhaften *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* beschäftigt. Links erstes Abenteuer für N64 war DAS Spiel zu dieser Zeit und dominierte wochenlang die Verkaufscharts. Passend dazu gab es zu *Ocarina of Time* in Ausgabe 02/1999 die bis zum damalien Zeitpunkt größte Komplettlösung der N-ZONE-Geschichte. Satte 14 Seiten nahm allein der erste Teil der Lösung ein – Wahnsinn!

AUSGABE 02/2004

Das Cover der N-ZONE 02/2004 ziert kein geringerer als Stealth-Meister Solid Snake. Mit *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* feierte Snake seinen Einstand auf dem Gamecube und vor 10 Jahren konnte die Redaktion dank einer spielbaren Vorschau-Version selbst Hand anlegen. Fans von zünftigen Action-Adventures für Erwachsene kamen mit dieser Ausgabe übrigens so richtig auf ihre Kosten, bot die N-ZONE 02/2004 schließlich auch Vorschau-Berichte zum kultigen *Killer 7* sowie zum Mittelalter-Schnetzler *Knights oft he Temple*. In Sachen Neuerscheinungen sah sich das Team einem eher schwachen Monat entgegen, was die Testrubrik mit vielen mäßigen Gamecube-Spielen wie *Judge Dredd: Dredd vs. Death* (57% Einzelspielerwertung), *The Italian Job* (67% Einzelspielerwertung) oder *Batman: Rise of Sin Tzu* (63% Einzelspielerwertung) widerspiegelte. Wesentlich besser sah es da schon im Import-Segment für den Gamecube aus, schließlich konnten sich die N-ZONE-Leser damals über einen Importtest zum äußerst gelungenen Comeback des persischen Prinzen in *Prince of Persia: Sands of Time* (91 Prozent!) freuen. Und auch *Pokémon Colosseum* schnitt mit einer starken Wertung von 90 Prozentpunkten im Importtest der japanischen Version ab.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME (GAMECUBE)

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (GAMECUBE)

POKÉMON COLOSSEUM (GAMECUBE)

AUSGABE 02/2009

CHRONO TRIGGER (DS)

SHREKS SCHRÄGE PARTYSPIELE (Wii)

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS (DS)

Vor fünf Jahren widmete sich eure Lieblingsredaktion einem ausführlichen Ausblick auf die kommenden Hits 2009. Besitzer einer Wii freuten sich unter anderem über Vorschauen zu *Cursed Mountain*, *Overlord: Dark Legend*, *Tenchu 4* oder *Ghostbuster: The Videogame*. Für den Nintendo DS standen hingegen *GTA Chinatown Wars*, *Mario und Luigi 3* sowie *Blue Dragon Plus* im Vorschau-Fokus. Der Testbereich glänzte hingegen maßgeblich mit Masse. Durch ganze 38 Titel spielte sich die Redaktion auf Wii und DS. Die hohe Schlagzahl an Tests war ein Resultat der Flut an mittelprächtigen Titeln von Herstellern, die etwas vom Verkaufserfolg von Wii und DS abhaben wollten. Darunter sind „Perlen" wie *Shreks schräge Partyspiele* für die Wii (64 Spielspaßpunkte im Mehrspieler-Modus) oder *Emergency DS* (51 Wertungspunkte). Glücklicherweise schafften es auch ein paar gute Spiele zum Test. *Age of Empires: Mythologies* (85 Prozent) entpuppte sich beispielsweise als echter Strategie-Geheimtipp für den DS, während das DS-Remake von *Chrono Trigger* im Importtest überzeugte und völlig verdiente 90 Wertungspunkte einheimste. Abgerundet wurde die Ausgabe durch ein kostenloses XXL-Poster zu *Animal Crossing*, das gleichzeitig auch als Kalender für 2009 diente.

2013 DER JAHRESRÜCKBLICK

Wir streiften mit Link durch seine eigene Vergangenheit, gingen mit Mario die Wände hoch und feierten eine echte Pokémon-Party: 2013 haben wir oft gelacht – und manchmal getrauert.

Wir möchten euch an dieser Stelle bitten, alle zusammen aufzustehen und *Pikmin 3* Applaus zu spenden – dem ersten Wii-U-Titel mit einer 90er-Wertung!

Fire Emblem: Awakening kredenzte uns in Ausgabe 05/13 einen Edeltitel für Strategiefans – nur ganz knapp verfehlte es eine 90er-Wertung.

MEINUNG
Viktor Eippert

Meine Lieblingsspiele 2013: The Wind Waker HD & Fire Emblem: Awakening

The Wind Waker HD war ein wunderbar charmantes Wii-U-Spiel! Der Comic-Look mag bei einigen *Zelda*-Fans verpönt sein, doch ich finde den farbenfrohen Stil wirklich gelungen und echt knuffig. Ich hatte viel Spaß dabei, über den weiten Ozean zu schippern und die Welt nach Schatzkisten und Secrets zu durchsuchen. Auf dem 3DS war es für mich dieses Jahr wirklich ein sehr knappes Rennen! Doch schlussendlich fiel meine Wahl auf *Fire Emblem*. Ich liebe komplexe, umfangreiche Spiele, in die ich mich schön reinfuchsen kann, und ich liebe Strategie- und Taktikgames. Da war das neue *Fire Emblem* natürlich wie gemacht für mich.

Mein Nintendo-Moment 2013: Nintendo bringt Bravely Default nach Europa
Was hab ich mich gefreut zu erfahren, dass Nintendo die Übersetzung dieser Rollenspiel-Perle übernimmt! Seit meinem ersten Kontakt mit dem Spiel in Japan 2011 hatte ich mir eine Veröffentlichung im Westen gewünscht. Diesen Wunsch hat Nintendo nun erfüllt. Danke!

Das ist schon etwas ganz Besonders: 2013 war nicht irgendein Jahr – es waren die ersten zwölf Monate im Leben der Wii U, seit die Konsole im November 2012 die Regale gestürmt hatte. Und wollen wir ganz ehrlich sein: Einfach macht man es Nintendos Flaggschiff nicht gerade. Der Start der Wii U verlief schon recht schleppend und auch nach 365 Tagen verkauft sich das kleine Gamepad-Wunder eher zäh. Über die Gründe dafür darf man lebhaft diskutieren (was ihr in unserem Forum und auf unseren Leserbriefseiten auch gerne tut): Ist es der Mangel an Third-Party-Spielen? Sehen die Hersteller der großen Actiontitel kein Potenzial in der Wii U? Sind die Videospieler von dem „Wir sind anders"-Konzept Nintendos nach der Wii einfach schon satt? Wurde der Start der Wii U gar schlecht kommuniziert? Vor allem der letzte Punkt gibt uns zu denken, denn uns erreichen bis heute E-Mails mit der Frage, ob die Wii U ein Add-on zur Wii sei – oder eine neue Konsole. Noch dazu sind Ende 2013 mit der Playstation 4 und der Xbox One zwei weitere dicke Fische mit in den Konsolenteich gespült worden, die der Wii U nun ihr kleines Revier streitig machen wollen. Ein turbulentes erstes Jahr also, das wir gerne noch einmal Revue passieren lassen.

Ein starker Start!

Wir schreiben den 1. Januar 2013: In der N-ZONE-Ausgabe 01/13 haben wir Grund zur Freude – vor allem die starken Wii-U-Launchspiele *Assassin's Creed 3*, *Mass Effect 3* und *ZombiU* ziehen immer noch richtig stark, auch wenn die meisten der Starttitel nicht viel mehr waren als angepasste Versionen längst erschienener Games. Trotzdem gab es an der Qualität nichts zu rütteln – bis heute, mehr als ein Jahr später, machen sich alle der genannten Titel in ihren Genre-Top-3 unserer Wertungscharts breit. Wenig später hatten wir da schon nichts mehr zu lachen: Wir trauen uns ja kaum, es hier noch mal in aller Deutlichkeit nieder-

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN

2013 hat die N-ZONE 53 Wii-U-Vollpreisspiele getestet, dazu gesellen sich noch 18 Titel für den Wii-U-eShop sowie 23 kultige Wii-U-Retrogames aus der Virtual Console.

- Die **Durchschnittswertung** für Wii-U-Spiele beträgt fast genau 74,60 Prozent. Da muss 2014 noch mehr gehen!

- Etwas besser sieht es im **Download-Sektor** aus. Hier kommen die Spiele aus dem Wii-U-eShop auf eine Durchschnittswertung von 7,77 Punkten. Die Vertreter der Virtual Console schaffen es sogar auf 7,87 Punkte.

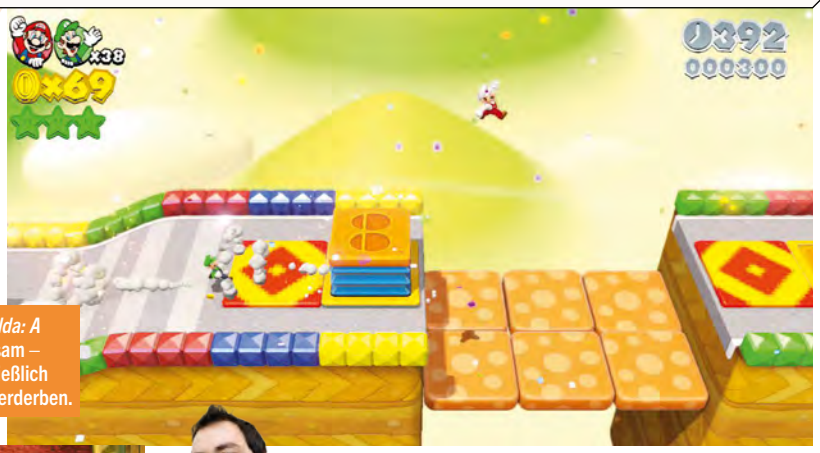
- Das Wii-U-Spiel mit der **höchsten Wertung 2013** ist … tadaa … *Rayman Legends*! Mit einem Traumergebnis von 93 Prozent platziert es sich ganz knapp vor *Super Mario 3D World* mit 92 Prozent. Danach folgen *Pikmin 3* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* auf einem gemeinsamen dritten Platz mit jeweils 91 Prozent. So hat Ubisoft doch tatsächlich dreimal Nintendo besiegt – wer hätte das gedacht?! Leider war es das aber auch schon 2013 mit 90er-Spielen für Wii U.

- Den Schnitt versaut haben die **Gurken des Jahres**. Besonders tief ins Gemüsebeet pflanzten sich *Ben 10 Omniverse 2* mit mageren 46 Prozent, *Family Party: 30 Great Games* mit 41 Prozent und *Sports Connection* – gerade mal 40 Prozent gab es für diese Wii-U-Spaßbremse.

- Im **Wii-U-eShop** konnten uns *Bit.Trip Runner 2*, *Ducktales Remastered* und *Trine 2: Director's Cut* begeistern. Alle drei Spiele erreichten eine Wertung von ausgezeichneten 9 Punkten. Übrigens gibt es im eShop aktuell gar keinen Schrott zu kaufen – kein einziges Spiel erreichte bei uns in diesem Jahr weniger als ordentliche 7 Punkte. So soll das sein!

- Deutlich mehr Wertungsspielraum gönnte sich dagegen die **Virtual Console auf der Wii U**. Wenn man das Jahr genau betrachtet, ist nämlich dem Box-Unfall *Urban Champion* mit seinen 3 von 10 Punkten der herzhafteste Griff ins Klo gelungen. Gleichzeitig beehrten aber auch die Software-Götter *Super Metroid*, *Mega Man X* und Zelda: A Link to the Past die Wii-U-VC mit ihrer Anwesenheit – dreimal die Höchstwertung von 10 Punkten für diese zeitlosen Meisterwerke!

- Auch der **3DS** durfte dieses Jahr zeigen, was er kann – insgesamt hat die N-ZONE-Redaktion 36 Vollpreistitel für Nintendos erfolgreiches Handheld getestet, die Durchschnittswertung liegt hier bei 76,11 Prozent – also vergleichbar mit der Wii U. Auf dem 3DS tummelt sich auch das beste Vollpreisspiel aus dem N-ZONE-Testkatalog 2013: Herzlichen Glückwunsch zu 94 Prozent, *Pokémon X und Y*! Und was wir von der 3DS-Version von *Disney Infinity* mit seinen 39 Prozent halten, seht ihr, wenn ihr den QR-Code in diesem Kasten mit der passenden Smartphone-App (etwa Google Goggles) einscannt.



Super Mario 3D World und *The Legend of Zelda: A Link between Worlds* haben einiges gemeinsam – mehr möchten wir aber nicht verraten, schließlich wollen wir euch den Hüpfspiel-Spaß nicht verderben.

Als *Zelda*-Fan hattet ihr 2013 das große Los gezogen – in dieser Ausgabe der N-ZONE dürft ihr euch sogar noch über ein weiteres Wiedersehen mit Link freuen.

MEINUNG
Marco Cabbibo

Meine Lieblingsspiele 2013: Super Mario 3D World & A Link between Worlds

Die Kandidaten für mein Handheld-Highlight 2013 sind altmodisch geprägt. Müsste ich aus *Bravely Default, Etrian Odyssey IV* & *Zelda: A Link between Worlds* wählen, fiele die Entscheidung nach langem Überlegen auf Letzteres, jedoch nur mit einem hauchdünnen Vorsprung. Großartige Spielwelt, Figuren voller Sympathie und sooo vieles zu entdecken: Danke, Nintendo, für dieses Hammer-Game! Für meinen Wii-U-Toptitel gebe ich *Super Mario 3D World* den Vorzug. Auf dem zweiten und dritten Platz landen *Super Metroid* und *The Wonderful 101*.

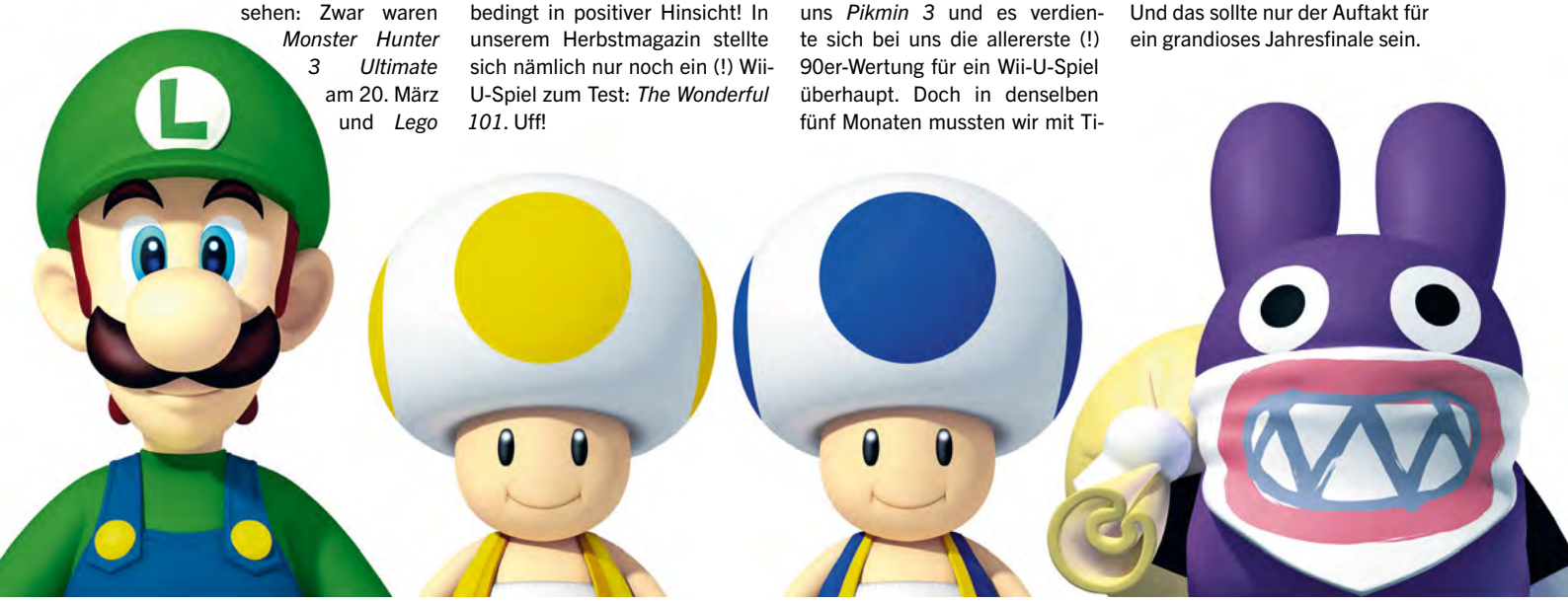
Mein Nintendo-Moment 2013: Die Enthüllung des 2DS

Geradezu beispielhaft fand ich Nintendos Einführung des 2DS. Auch wenn nicht jeder von dem Gerät überzeugt ist: Nur wenige Tage nach der weltweiten Enthüllung war Big N bei uns in der Redaktion zu Gast und hatte den 2DS direkt im Gepäck! So schnell kann es mit dem ersten Anspielen von mir aus ruhig öfter gehen *hust* neues *Zelda* *hust*.

zuschreiben, trotzdem hieß das beste von uns getestete Wii-U-Spiel in N-ZONE 02/13: *Cabela's Dangerous Hunts* mit eher bescheidenen 67 Prozent. Bei einer Durchschnittswertung von 57,5 Punkten in dieser Ausgabe waren die Wii-U-Spiele im Frühjahr eine mittlere Katastrophe – und wir machten uns in der Redaktion zum ersten Mal leichte Sorgen um Nintendos Flaggschiff. Das andere Extrem bekamen wir direkt in der nächsten N-ZONE zu sehen: Zwar waren *Monster Hunter 3 Ultimate* am 20. März und *Lego City Undercover* am 28. März mit jeweils 80 beziehungsweise 82 Prozent in Ordnung, auch wenn wir uns gerade von *Monster Hunter* deutlich mehr erhofft hatten, aber nur zwei Wii-U-Spiele in einem Monat? Das durfte so doch nicht bleiben, oder?! Leider doch: Bis inklusive N-ZONE 08/13 konnten wir euch niemals mehr als zwei Wii-U-Games präsentieren. Schluss mit diesem Trend machte erst die Ausgabe 09/13 – doch leider nicht unbedingt in positiver Hinsicht! In unserem Herbstmagazin stellte sich nämlich nur noch ein (!) Wii-U-Spiel zum Test: *The Wonderful 101*. Uff!

Absturz ins Sommerloch

Keine Frage, diese fünf leidvollen Monate von Anfang April bis Ende August waren für uns und euch eine brutale Durststrecke! Noch bedrückender wird diese Statistik, wenn man sich vor Augen führt, dass knapp die Hälfte der in diesem Zeitraum von uns getesteten Spiele von Nintendo selbst stammte – *Game & Wario* (28. Juni) sowie *New Super Luigi U* und *Pinkmin 3* (jeweils 26. Juli) zum Beispiel. Zwar begeisterte uns *Pikmin 3* und es verdiente sich bei uns die allererste (!) 90er-Wertung für ein Wii-U-Spiel überhaupt. Doch in denselben fünf Monaten mussten wir mit Titeln wie *Disney Mickey Epic: Die Macht der 2* (magere 70 Prozent) vorliebnehmen, aber auch einige Enttäuschungen von echten Hoffnungsträgern wegstecken. Doch dann kam die N-ZONE 10/13 und mit ihr riss die Wii U endlich das Ruder herum! Wir durften mit vier Spielen endlich wieder eine erträgliche Anzahl von Vollpreistiteln unter die Lupe nehmen und mit *Rayman Legends* bekam der Gamepad-Großmeister auch sein bestes Spiel 2013 präsentiert! Und das sollte nur der Auftakt für ein grandioses Jahresfinale sein.



MEINUNG
Benjamin Kegel

Meine Lieblingsspiele 2013: Super Metroid & Luigi's Mansion 2

Sorry, liebe Vollpreisgames, aber mein Wii-U-Titel 2013 war *Super Metroid*. Für mich ist und bleibt dieses grandiose Stück Softwarekunst das beste Spiel, das Nintendo je auf die Beine gestellt hat – und sein Re-(re-re)-Release auf der Wii U war exakt der Boost, den die Virtual Console zum Wii-U-Start gebraucht hat. Mein liebstes 3DS-Spiel war ganz klar *Luigi's Mansion 2*! Nicht nur war das Teil ein Charmebolzen feinster Couleur, es war auch mein allererster Test für die N-ZONE überhaupt. Ich werde mich immer an dieses Abenteuer erinnern.

Mein Nintendo-Moment 2013: Unsere Game&Wario-Kellerparty mit Harald

Der Preis geht an den großartigen Tag, an dem Nintendo in Form unseres Freundes & PR-Kollegen Harald Ebert samt *Game & Wario* im Gepäck bei uns in Fürth vorbeigeschaut hat. Fünf Stunden lang saßen wir zusammen im Präsentationskeller und hatten einen unverschämten Spaß. Der Job eines Videospielredakteurs ist oft stressig – aber das war gute Laune pur.

A Link to the Rescue

Zwar musstet ihr euch lange gedulden, bis die kreativen Genies aus Fernost die richtigen Knaller ausgepackt haben, dafür bescherte euch Nintendo dann aber auch einen höchst verspielten Herbst und wunderbare Weihnachten! Besonders als *Zelda*-Fan bekam man ein richtiges Brett ab – los ging's bereits am 4. Oktober mit dem famosen Remake *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*. Zwar traf dessen einzigartiger Cel-Shading-Look auch in der hochaufgelösten Neuauflage nicht jedermanns Geschmack, trotzdem erhöhte Link mit seinem allerersten *Zelda*-Auftritt auf der Wii U die Verkaufszahlen von Nintendos Heimkonsole in einigen Bereichen Europas um über 600 Prozent! Die meisten Abenteurer dürften *The Wind Waker HD* gerade zu Ende gespielt haben, da gab es bereits Nachschub für den 3DS – und was für einen! Mit *The Legend of Zelda: A Link between Worlds* bescherten Links Softwaredompteure dem (zweit-) berühmtesten *Zelda* aller Zeiten am 22. November einen direkten Nachfolger inklusive einiger ungewöhnlicher Ideen. Vor allem die Möglichkeit, die komplett neu designten Dungeons der bekannten Super-Nintendo-Spielwelt in beliebiger Reihenfolge anpacken zu dürfen und die dafür notwendigen Gegenstände (sauteuer) von einem Händler auszuleihen, brachte frischen Wind in das herrlich vertraute Gameplay. Es gab wohl nur eine Möglichkeit, um den Fans eine noch nostalgischere Reise in die Vergangenheit der *Zelda*-Games anzubieten – die direkte Neuveröffentlichung von *The Legend of Zelda: A Link to The Past*. Gesagt, getan: In dieser Ausgabe der N-ZONE erfahrt ihr ab Seite 60 alles zum jüngsten Virtual-Console-Comeback des legendären Abenteuers! Ohne euch zu viel verraten zu wollen – für einen 9er hat es nicht ganz gereicht.

Wenn gleich vier N-ZONE-Redakteure *A Link between Worlds* zu ihrem 3DS-Spitzenspiel des Jahres küren, muss an dem Titel echt was dran sein! Auf geht's – schafft euer Handheld nach Hyrule!

Luigi's Mansion 2 war der lange herbeigesehnte Nachfolger des heiß geliebten Gamecube-Originals. Satte elf Jahre lagen zwischen dem ersten und dem zweiten Teil. Den dritten hätten wir bitte gern früher!

Was zum …?! Zu Beginn des Jahres machten mehrere seltsam anmutende Pokémon-Artworks die Runde. Manch ein Fan witterte schon einen Fake – dabei war es nur ein Mega-Mewtwo!

Marios Mütze trägt Rayman schon auf seinem Kopf, als Nächstes könnte Ubisofts Hüpfspiel-Gott auch noch die Genre-Krone von Nintendos Klempner einfordern: 2013 war Rayman der King!

MEINUNG
Lukas Schmid

Meine Lieblingsspiele 2013: Rayman Legends & A Link between Worlds

2013 war ein starkes Jahr für Wii U-Spieler. Mein persönliches Highlight? *Rayman Legends*! War schon *Rayman Origins* spielerisch und grafisch eine wahre Freude, so setzte der Nachfolger noch gewaltig einen drauf. Immer wieder überraschte mich das Spiel mit tollen Ideen! Auch der 3DS hatte 2013 eine Menge zu bieten. Das Beste kam jedoch zum Schluss: *The Legend of Zelda: A Link between Worlds* ist nicht nur eine würdige Fortsetzung von *A Link to the Past*, sondern platziert sich mühelos im Spitzenfeld meiner persönlichen Lieblings-*Zeldas*.

Mein Nintendo-Moment 2013: Purer Spielspaß mit der Wii U und dem 3DS

Mein schönster Nintendo-Moment des Jahres lässt sich nicht an einem bestimmten Termin festmachen: Vielmehr war es die Erkenntnis, dass Nintendo anders als manche Mitbewerber die Spieler in den Mittelpunkt stellt. Ich brauche nicht zig Multimedia-Funktionen auf meiner Konsole, die ich ohnehin nicht nutze – ich will einfach nur zocken!

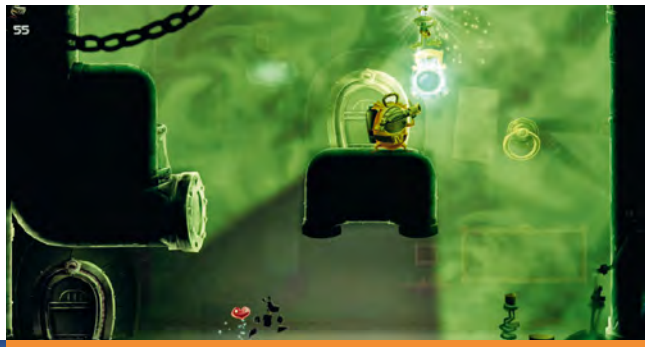
MEINUNG
Sebastian Stange

Meine Lieblingsspiele 2013: Rayman Legends & A Link between Worlds

Stanges Wii-U-König ist ein Hüpfspiel, aber nicht das unfassbar gute *Super Mario 3D World*? Nun, das neue *Mario* mag ein absoluter Megahit sein, ich mag aber den bildschönen 2D-Stil von *Rayman* mehr – das herrlich schnelle und wilde Gameplay sowie die vielen irrwitzigen Ideen. *Rayman Legends* überrascht mich einfach mehr, als es je ein *Mario*-Spiel könnte. Und der beste 3DS-Titel? Lange war ich skeptisch, ob *A Link between Worlds* den Charme des Originals würde erreichen können. Doch ich irrte gewaltig! Wenn man es selbst spielt, entpuppt sich der Titel als echter Klassiker: Clever, charmant und immer für eine Überraschung gut.

Mein Nintendo-Moment 2013: Das Nintendo Direct vom 23. Januar

Boah, das ist schon lange her. Aber als Nintendo bei seiner Direct-Übertragung Ende Januar eine Bombe nach der anderen zündete, war ich absolut geplättet: *Wind Waker HD*, Spielszenen von *Projekt X*, ein neues *Yoshi* und *Shin Megami Tensei X Fire Emblem*? Wahnsinn!

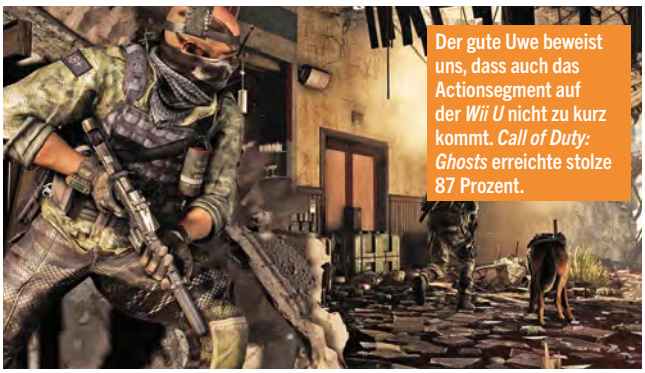


Fantastische Spielwelten, großartige Ideen und ein wunderschöner 2D-Grafikstil: Auch den Kollegen Stange hat *Rayman Legends* vollends begeistert!

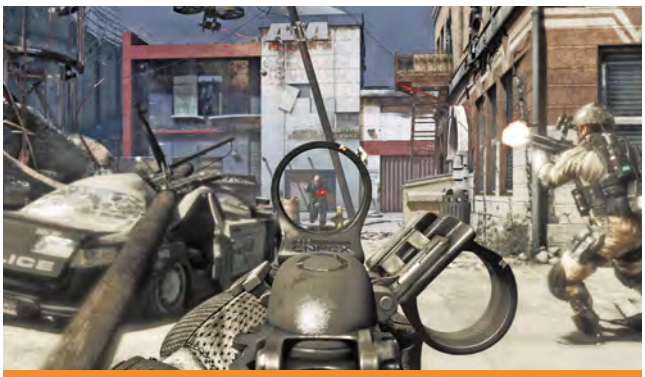
Wir hatten schon nicht mehr damit gerechnet, Rayman jemals wieder in einer Hauptrolle bewundern zu dürfen – schon gar nicht, nachdem seine wildgewordenen Rabbids ihren ehemaligen Chef schon fast aus dem Rampenlicht verdrängt hatten. In so einem Fall irren wir uns aber gerne!

Mario feiert Weihnachten

Sehr wohl gereicht hat es im Winter 2013 aber für einen weiteren Hochkaräter in der Adventszeit: Während uns Nintendo im Laufe des Jahres bereits mit mehreren schicken Jump & Runs zu verwöhnen wusste – *New Super Luigi U* auf der Wii U oder *Donkey Kong Country Returns 3D* auf dem 3DS zum Beispiel –, sparten sich die Kollegen den krönenden Jahresabschluss 2013 bis zum 29. November auf! Wir können uns nicht erinnern, wann wir zuletzt dermaßen viel Spaß mit einem Hüpfspiel hatten, wie ihn uns *Super Mario 3D World* zu bieten hatte! Nicht nur ist dieses Teil eine absolute Partygranate, es ist auch noch genauso drollig wie raffiniert und fordernd! Gerade die letzten paar Spielwelten des überraschend umfangreichen Ausflugs ins Pilzkönigreich haben uns ganz schön schwitzen lassen – und das lag nicht nur an dem dichten Fell von Marios putzigem Katzen-Outfit! Wer alle Stempel und alle grünen Sterne einsammeln wollte, musste ein echtes Multitalent am Gamepad sein! Nur eine Frage konnten uns während des Abspanns von *Super Mario 3D World* weder Prinzessin Zelda noch ihre Schwammerlwelt-Amtskollegin Peach beantworten: Wie kommt es eigentlich, dass Link Feen in Flaschen stopft und ein Held ist, Bowser bei demselben Einkorken der kleinen Zauberwichtel aber als böser Bube gilt!? Hmmm … mal schauen, vielleicht klären wir diese Koopa-Diskriminierung im nächsten Jahr! **Benjamin Kegel**



Der gute Uwe beweist uns, dass auch das Actionsegment auf der *Wii U* nicht zu kurz kommt. *Call of Duty: Ghosts* erreichte stolze 87 Prozent.



Natürlich behält die Wii U auch im Jahr 2014 ihre Action-Fans im Fadenkreuz! Ob das nächste *Call of Duty* auch wieder bei uns in der N-ZONE reinschaut?

MEINUNG
Uwe Hönig

Meine Lieblingsspiele 2013: Call of Duty: Ghosts & A Link between Worlds

Ich küre *Call of Duty: Ghosts* zu meinem Wii-U-Topspiel 2013! Sowohl Grafik als auch Steuerung sind klasse und das Gamepad wurde ebenfalls prima in den Spielablauf integriert. Darüber hinaus funktioniert der Online-Modus tadellos. Zockt ihr zu zweit, hat jeder seinen eigenen Bildschirm und auch die Solo-Kampagne kann auf Wunsch vollständig auf den Controller gestreamt werden. Auf dem 3DS hat mich *A Link Between Worlds* richtig umgehauen. Verpackt in toller Optik, liefert der Titel tonnenweise Spielspaß und Retro-Charme!

Mein Nintendo-Moment 2013: Das Nintendo Direct (nicht nur) vom 23. Januar

Top-Nintendo-Momente gab es mehrere, im Prinzip jede einzelne Episode von Nintendo Direct! Es ist einfach köstlich, wie sich die hohen Tiere von Nintendo größte Mühe vor der Kamera geben. Manchmal spürt man dabei regelrecht, wie den armen Burschen der gesamte Unternehmens-Vorstand mit Peitschen und Hunden im Nacken sitzt.

DAS WAR 2013 ...

NEUE Wii- UND 3DS-VARIANTEN

Ziemlich gewundert haben wir uns im März über die Wii Mini – eine Wii ohne Gamecube-Kompatibilität und Internetverbindung. Was man damit anstellen soll? Wii-Spiele offline zocken – und sonst nicht viel. Kampfpreis hin oder her, die Wii Mini war nix für uns. Deutlich praxistauglicher fanden wir da den Nintendo 2DS: Diese 3DS-Version ohne 3D-Effekt positionierte sich am 12. Oktober 2013 nicht nur als großartiges Einstiegsmodell in Nintendos aktuellem Handheld-Portfolio, sie erwies sich auch als großartige Alternative für Spieler, die eine robustere 3DS-Version für große Hände suchten.

EARTHBOUND ENDLICH BEI UNS

Zum allerersten Mal überhaupt erschien im Jahr 2013 der Rollenspiel-Meilenstein *Earthbound* in Europa! Der in Japan als *Mother 2* bekannte SNES-Klassiker aus dem Jahr 1994 ist seit dem 18. Juli endlich auch im deutschen Download-Bereich der Wii-U-Virtual Console erhältlich. Das Spiel mag heute freilich etwas altbacken wirken und viele der Gameplay-Konzepte sind nicht gut gealtert, trotzdem genießt *Earthbound* seinen Legendenstatus zu Recht und durfte sich völlig verdient über unsere Wertung freuen: 9 von 10 Punkten für eines der faszinierendsten Abenteuer aus dem Jahr 2013!

WIR NEHMEN ABSCHIED

Leider haben uns im Jahr 2013 auch einige bekannte und beliebte Nintendo-Persönlichkeiten verlassen. Neben Danny Wells (Darsteller von Luigi aus der *Super Mario Brothers Super Show*), der am 28. November 2013 aus dem Leben schied, verstarb am 19. September 2013 auch der ehemalige Nintendo-Firmenpräsident Hiroshi Yamauchi. Unglaubliche 53 Jahre leitete die Manager-Legende die Geschicke Nintendos und all seiner Mitarbeiter – ohne Herrn Yamauchi hätte es wohl auch die N-ZONE nie gegeben. Wir und alle Nintendo-Fans werden seinen Namen nie vergessen.

DER N-ZONE-KASTEN DES JAHRES

Von all den kleinen und größeren Kästen, die wir euch im vergangenen Jahr im Rahmen unserer Artikel anbieten durften, hat uns keiner mehr überrascht als der zum Rezept für Donkey Kongs Bananenkuchen aus Sebastian Zeladas Vorschau zu *Donkey Kong Country Returns 3D* in der N-ZONE 04/2013. Die Ausgabe unseres Magazins lag kaum eine Woche im Zeitschriftenhandel, da habt ihr uns auch schon mit Fotos von euren eigenen Kuchen bombardiert wie ein Kugelwilli-Turm mit Schnupfen! Die kompletten Leserbriefseiten der nächsten N-ZONE hätten wir nur mit Bildern eures leckeren Backwerks zutapezieren können – Wahnsinn!

DAS JAHR DES LUIGI GEHT (FAST) ZU ENDE

Zu 30. Geburtstag Luigis ernannte Nintendo 2013 zum „Jahr des Luigi" – und ließ sich nicht lumpen! So begeisterte am 26. Juli der *New Super Mario Bros. U*-Remix *New Super Luigi U* mit dem langen Schlacks in der Hauptrolle die Hüpfspiel-Speedrunner. Das größte Highlight war aber *Luigi's Mansion 2*! Zwar waren die Fans darüber verwundert, dass der herbeigesehnte Nachfolger für den 3DS statt für die Wii U erschien, freuten sich dann aber sehr über das Spiel! Genau wie wir über die Tatsache, dass Marios kleiner Bruder dank *Dr. Luigi* noch etwas länger als bis Silvester das Rampenlicht genießen darf.

SMASH-BROS.-KONTROVERSE AUF DER EVO

Vom 12. bis 14. Juli 2013 fand in Las Vegas die Evolution Championship Series statt – das weltweit größte Turnier für Beat 'em Ups. Zum ersten Mal befand sich in der Riege der Turnierspiele mit *Melee* auch ein *Smash Bros.*-Titel. Eigentlich hätte Big N darüber froh sein sollen – doch Nintendo wollte *Melee* auf der Evo zunächst verbieten lassen. Zu groß war die Sorge, dass bei den Zuschauern ein falscher Eindruck von Nintendos Helden entstehen könnte, wenn sich Mario und Co. vor versammelten Kameras gegenseitig was auf die Nuss geben. Nach heftigen Fanprotesten hatte Nintendo aber ein Einsehen und gewährte *Melee* die Ringfreigabe.

MIGHTY NO. 9 LEGT EINEN KICKSTART HIN

Für uns die schönste Erfolgsgeschichte aus dem Jahr 2013: Am 31. August wandte sich einer der ehemaligen Mega-Man-Schöpfer, Keiji Inafune, über die Crowdfunding-Webseite Kickstarter an Videospieler aus aller Welt und bat um Spenden für sein neuestes Projekt – einen geistigen Nachfolger zur *Mega Man*-Serie namens *Mighty No. 9*! Nach nur 48 Stunden waren die gewünschten 900.000 Dollar beisammen – und weil bis zum Ende der Sammelaktion über 4.000.000 Dollar zusammengekommen sind, dürft ihr euch schon mal auf die für 2015 angekündigten Wii-U- und 3DS-Versionen freuen.

THQ SCHLIESST DIE PFORTEN

Das hat uns Videospielfans richtig weh getan: Finanziell stark angeschlagen, blieb dem Publisher-Giganten THQ im letzten Jahr nur noch der Gang in die Insolvenz. Die letzten THQ-Spielemarken wurden im April 2013 versteigert – unter anderem an Ubisoft (*South Park: Der Stab der Wahrheit*), Take Two (die *WWE*-Serie), Nordic Games (*Red Faction* und *Darksiders*) und Sega (*Warhammer 40.000*). Damit war *Darksiders 2* das letzte THQ-Spiel für eine Nintendo-Konsole – es erschien bereits im November 2012. Wir sagen mehrfach Danke für die vielen schönen Jahre und etwas weniger oft Danke für die noch zahlreicheren, oftmals mauen Lizenzspiele.

SUPER MARIO 3D WORLD

ALLE STERNE, ALLE GEHEIMNISSE, ALLE LEVELS!

Im zweiten Teil unserer Suche nach den verbleibenden grünen Sternen durchqueren wir mit euch fremde Welten, unbekannte Levels und die fiesesten Fallen, die Mario-Fans seit Langem erlebt haben.

Die Suche nach den grünen Sternen geht weiter und dieses Mal sind einige harte Nüsse dabei. Begleitet uns durch tiefste Sümpfe und über die wackeligsten Brücken zu den letzten Schätzen, die es in *Super Mario 3D World* zu entdecken gibt. Bereitet euch aber gut vor, denn die letzten Levels werden all euer Geschick erfordern und euch jeden einzelnen Trick abverlangen, den ihr euch bis dahin angeeignet habt. Solltet ihr noch auf der Jagd nach grünen Sternen aus den ersten fünf Welten sein, werdet ihr in unseren Tipps aus der N-ZONE Nummer 201 fündig.

WELT 6

6-1 Reise per Glasrohrpost

Stern 1: Ihr erreicht einen Punkt inklusive einer Glasröhre mit zwei Öffnungen, zwischen denen ihr einen Unverwundbarkeits-Stern sehen könnt. Nehmt die rechte Öffnung und sammelt den Unverwundbarkeits-Stern ein. Mit diesem in Aktion nehmt ihr die nächste Abzweigung, in die linke Schleife, in der sich der grüne Stern befindet. Dank des Unverwundbarkeits-Sterns könnt ihr die Stachelkugeln zerstören und den Stern erreichen.

Stern 2: Der zweite Stern befindet sich in einer Röhre, in der eine Gruppe von Gegnern patrouilliert. Wartet auf eine Lücke in den Reihen eurer Widersacher und schnappt euch den Stern, sobald keine Gefahr mehr droht.

Stern 3: Um an diesen Stern zu gelangen, benötigt ihr eine Feuerblume! Nach dem zweiten Teleport-Block findet ihr euch auf der Spitze des Berges wieder. Direkt links von euch ist eine Röhre mit zwei Stachelkugeln darin. Zerstört diese mit der Feuerblume und nehmt die Röhre zu der Wolke. Der Stern ist am Ende des Bonusabschnitts.

6-2 Die verwunschene Flotte

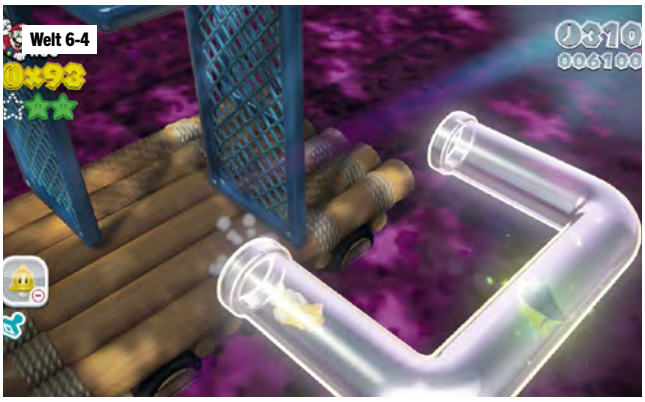
Stern 1: Direkt nach dem Start des Levels kommt ihr an eine Stelle mit zwei Gegnern, die euch von dem Schiff schubsen, wenn sie euch berühren. Stoßt beide durch gezieltes Draufspringen vom Schiff und der Stern erscheint.

Stern 2: In dem Raum, in dem zwei Geister-Gruppen im Kreis fliegen, müsst ihr unter der zweiten Gruppe nach unten zum Stern tauchen.

Stern 3: Nach dem Raum mit den Geistern kommt ihr an eine Stelle, an der ihr über mehrere schmale Balken laufen müsst. Während

Welt 6-2

Welt 6-3



ihr das tut, werdet ihr zwangsläufig den Stern auf einem der anderen Balken vor euch sehen. Springt einfach zu diesem hinüber und krallt euch das Teil.

6-B Das dritte Versteck der Feuerbrüder

Besiegt alle Feinde. Achtet auf die vielen Projektile, die geworfen werden.

6-3 Das Haus der tausend Touchscreen-Türen

Stern 1: Ihr erreicht einen Gang, in dessen Mitte eine große Doppel-Schiebetür ist. Wenn ihr diese öffnet, sieht der Raum dahinter leer aus. Wenn ihr ihn allerdings betretet, öffnen sich die Wände dahinter und geben den Weg zum Stern frei.

Stern 2: Direkt nach dem Level-Checkpoint seht ihr den Stern rechts von euch in einem Abgrund schweben. Wechselt auf die gegenüberliegende Plattform und springt dort gegen die Blöcke. Sie werden zu Propeller-Blöcken. Greift euch einen und springt zu dem Stern. Drückt die Sprung-Taste, sobald ihr den Stern habt, und fliegt zurück zu einer der Plattformen.

Stern 3: Nach dem langen Gang mit den zwei Gongs erreicht ihr einen weiteren Teleport-Block. Nehmt ihn zunächst nicht, sondern lauft um ihn herum, bis ihr einen weiteren Gong seht. Schlagt diesen und er wird einen leuchtenden Block erscheinen lassen. Besiegt den dort wartenden Gegner und der Stern gehört euch.

6-4 Eine Floßfahrt im Dschungel

Stern 1: Bleibt auf dem Floß und behaltet den rechten Bildschirmrand im Auge. Nach einiger Zeit erreicht ihr eine Glasröhre. Wartet, bis der Ausgang der Röhre und der Bug des Floßes auf einer Höhe sind, und betretet die Röhre, um den Stern einzusammeln.

Stern 2: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Nach dem Level-Checkpoint gelangt ihr an eine Stelle, an der ein rotes Gitter vor einer blauen, höher gelegenen Plattform von links nach rechts fährt. Klettert an dem roten Gitter hoch und ihr seht den Umriss des grünen Sterns. Sammelt alle Münzen, die der Umriss nach seiner Berührung erscheinen lässt, und ihr bekommt den Stern.

Stern 3: Und auch hier ist das Katzenkostüm nötig. Nach dem Wasserfall erreicht ihr einen Teleporter-Block. Lauft an diesem erst mal vorbei und klettert die Wand direkt hinter diesem hoch. Dort wartet der Stern.

6-A Aus dem Weg, Bully-Prinz!

Schubst den Bully-Prinz in die Glasröhren. Diese saugen ihn ein und spucken ihn woanders betäubt wieder aus. Jetzt könnt ihr ihn angreifen.

6-5 Winterstürme

Stern 1: An der ersten Eisfläche mit Schlittschuh-Gumbas folgt ihr dem Weg links auf den Hügel. Ihr kommt zu einer Stelle mit zwei pustenden Wolken, direkt vor diesen warten zwei Blöcke. Sobald die Wolken aufhören zu pusten, springt ihr auf die Blöcke. Ihr seht den Schatten des Sterns auf den Blöcken. Zwischen diesen und dem Stern ist ein weiterer, unsichtbarer Block. Springt einfach in die Luft, um ihn sichtbar zu machen. Von ihm aus erreicht ihr den Stern.

Stern 2: An der zweiten großen Eisfläche mit Schlittschuh-Gumbas schnappt ihr euch einen Schlittschuh und fahrt links über die Stacheln. Ihr kommt zu einem leuchtenden Block, der euch in eine Bonusmission bringt. An deren Ende ist der Stern.

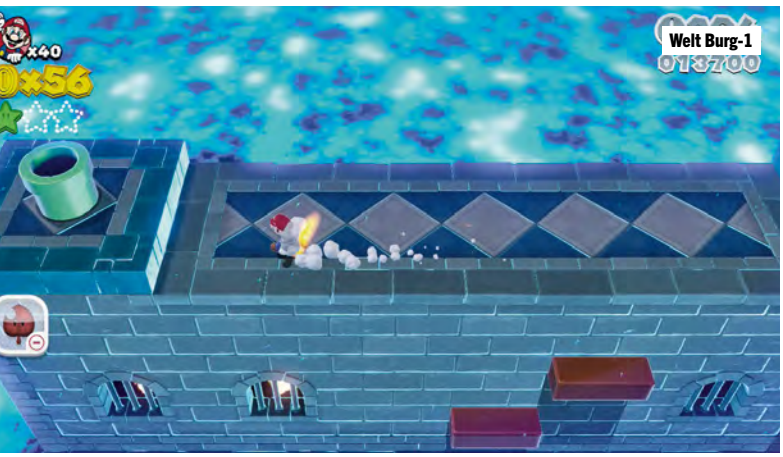
Stern 3: Hinter der Eisfläche seht ihr den Stern in einem kleinen Abgrund schweben. Wartet, bis der Luftstrom leicht angedeutet wird, und springt zum Stern. In dem Moment, in dem ihr den Stern erreicht, sollte auch der Luftzug stärker werden und euch so sicher auffangen.

6-6 Sturm auf die Kugelwilli-Festung

Stern 1: In diesem Level braucht ihr für alle drei Sterne das Katzenkostüm. Klettert an dem ersten Festungsteil auf den höchsten Punkt, um den Stern zu erreichen.

Stern 2: Bei der Fee mit dem Fernglas könnt ihr den leuchtenden Block bereits auf der Spitze des nächsten Festungsteils sehen. Klettert hoch zu diesem und erledigt den Bonusabschnitt für den Stern.

Stern 3: Ihr kommt gegen Ende des Levels an eine Wand mit vier sich bewegenden Mauerabschnitten. Drei fahren nach unten und der linke nach oben. Nehmt den linken nach oben



und springt dort auf die Wolke. Haltet euch dann an der nach rechts fahrenden Wand fest und lasst euch von ihr zum Stern bringen.

6-7 Schicht in der Fuzzy-Fabrik

Stern 1: Bei der Flucht nach oben seht ihr den ersten Stern auf der rechten Seite. Führt eine Stampfattacke auf der Wolke aus und ihr kommt zum Stern.

Stern 2: In dem kurzen, waagrechten Abschnitt kommt ihr zu einer Wippe. Wartet ab, bis der Gumba die Wippe rechts nach unten drückt. Lauft nun über die Wippe und ihr seht links oben den Stern.

Stern 3: Kurz vor dem Ende kommt ihr zu einer Stelle, an der über einem Trampolin drei gestaffelte Stampfer von den Seiten kommen. Wenn diese sich öffnen, seht ihr in einer Nische hinter diesen den Stern. Springt einfach zu ihm.

6-Rätselhaus
Ballabend im Rätselhaus

Alle Sterne: Dieser Bonus-Level erfordert genaues Timing beim Springen und Werfen der Bälle auf die Sterne. Hier ist vor allem euer Geschick gefragt.

6-Burg
Bowsers Bob-omb-Brigade

Stern 1: Ihr gelangt an eine Stelle, an der im Boden des Panzers mehrere große Fragezeichen-Blöcke versenkt sind. Nutzt Bomben oder eine Stampfattacke, um sie ausfahren zu lassen. Von ihnen kommt ihr dann zum Stern.

Stern 2: Ihr erreicht einen Punkt, an dem sich der Weg gabelt und auf beiden Seiten kleinere Panzer fahren. Betäubt eine Bob-omb und werft sie auf den Steinblock, der auf dem ersten Panzer auf der rechte Seite liegt. Der Stern ist in diesem Block.

Stern 3: Ihr findet einen Panzer, auf dem mehrere Gitter, Münzhaufen und ein großer Fragezeichen-Block liegen. Führt eine Stampfattacke auf den Block aus, um eine Brück zu aktivieren, die euch zum Stern führt.

6-C
Boss-Blubbarrios großer Auftritt

Wartet, bis der Gegner in viele kleine Blasen und den Boss selber zerfällt. Springt von Blase zu Blase auf den Boss.

WELT BURG

Burg-1
Das Fort der Feuerbrüder

Stern 1: Kurz nach dem Start kommt ihr zu einer Glasröhre, in deren Mittelstück der Stern wartet. Keine große Sache, greift euch das Teil einfach.

Stern 2: An der Wand hinter dem Level-Checkpoint befinden sich unsichtbare Blöcke. Springt von unten gegen diese und nutzt sie, um auf die Mauer weiter oben zu gelangen. Am linken Rand der Mauer ist die Röhre, die zum nächsten Stern führt.

Stern 3: Zunächst müsst ihr an dem Umriss des grünen Sterns vorbei, um die passenden Münzen zu aktivieren. Sammelt die erscheinenden Münzen wie gewohnt auf und ihr erhaltet den nächsten Stern.

Burg-2 Fackeln in der Finsternis

Stern 1: Hier braucht ihr die Feuerblume! Ihr erreicht einen Raum, in dem vier erloschene Fackeln stehen. Entzündet alle vier und der Stern erscheint.

Stern 2: Kurz hinter dem Level-Checkpoint gelangt ihr an einen Punkt, an dem ihr nach Norden müsst. Stattdessen lauft ihr geradeaus weiter und findet eine kleine Öffnung in der Wand. Dahinter ist der Stern.

Stern 3: Am Ende des Levels erreicht ihr ein Gebiet mit einer Röhre. Hüpft in diese noch nicht hinein! Springt stattdessen an der Wand hinter der Röhre in die Luft, um einen vorher unsichtbaren Block zu enthüllen. Springt auf diesen, ladet euren nächsten Sprung durch Ducken auf und hüpft so ganz nach oben zu dem dort schwebenden Stern.

Burg-3 Hitzige Hetze

Stern 1: Den ersten Stern seht ihr vor den ersten drei Glasröhren rechts auf der Plattform.

Stern 2: Die Glasrohrkanone schießt euch direkt in den Sternumriss. Sammelt die erscheinenden Münzen und der Stern erscheint.

Stern 3: Im Laufe des Levels kommt ihr an einer Stelle mit einigen rotierenden Stachelmühlen vorbei. Hier müsst ihr euch direkt durch die Mitte dieser Mühlen quetschen, um den dritten Stern zu ergattern.

Burg-C Das vierte Versteck der Feuerbrüder
Besiegt alle Feuerbrüder.

Burg-4 Bullys an der Lavafurt
Stern 1: Lauft an dem Umriss des Sterns vorbei. Sammelt alle erscheinenden Münzen für den Stern. Beachtet dabei, dass die Plattformen nur kurz aus der Lava schauen.
Stern 2: An der Stelle mit den sich drehenden Stachelmühlen müsst ihr dem Pfad nach links folgen, bis ihr die leuchtende Box auf einer kleinen Insel links von euch seht. Springt zu ihr und erfüllt das Ziel der Bonus-Mission für den Stern.
Stern 3: Ihr erreicht einen Punkt, an dem ihr hintereinander über zwei Stachelwalzen hüpfen müsst. Springt auf die hintere und lauft auf den Bildschirm zu. Ihr seht den Stern nun auf einem kleinen Walzenaufsatz vor euch.

Burg-A Die Karumpel-Bande schlägt zurück
Besiegt den Riesen-Karumpel. Springt nicht auf die Lavakugeln.

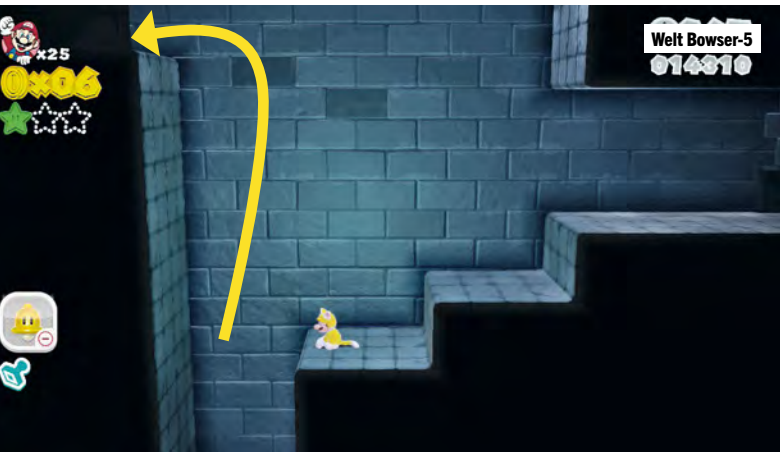
Burg-B Bully-Prinz schlägt zurück
Besiegt den Bully-Prinz. Nehmt euch insbesondere vor den zielsuchenden Feuerbällen in Acht!

Burg-5 Der Klarsichtturm
Stern 1: An dieser Stelle ist der Katzen-Anzug Pflicht. Nachdem ihr euch in das Samtpfoten-Outfit gezwängt habt, müsst ihr auf die gegenüberliegende, höhere Plattform klettern und dort um die Ecke zum Stern gehen.
Stern 2: Besiegt die drei Kameks an der Turmspitze. Dadurch erscheint der nächste Stern zum bequemen Abgreifen.
Stern 3: Im zweiten Turm erreicht ihr einen Punkt, an dem in einer Wandnische einige Blöcke stecken. Zerstört diese und lauft durch die Lücke. In der Wand dahinter ist der Stern.

Burg-Toad: Kapitän Toad und die Steinblock-Fabrik
Stern 1: Direkt nach dem Start nehmt ihr das linke Fließband zu der Nische des ersten Sterns.
Stern 2: Folgt den Fließbändern weiter, bis ihr zu der nächsten großen Nische kommt. Betretet diese und dreht die Kamera so, dass ihr von oben auf das Geschehen blicken könnt. Benutzt den Stampfer vor euch, um auf die Ebene darüber zu gelangen. Dreht dort die Kamera so, dass ihr den Stern hinter euch in der Nische sehen könnt – sonst gibt es keine weiteren Hindernisse, sammelt den Stern also ein.
Stern 3: Lauft auf dieser Ebene unter dem Stampfer durch und wartet, bis die Stampfer von dem Stockwerk darunter hochfahren, um sie als Aufzug für die Ebene darüber zu nutzen. Verwendet dort das Fließband, um zu dem Stern neben den Kanonen zu gelangen. Achtet auf die Kanonenkugeln.
Stern 4: Auf der anderen Seite der Kanone schwebt der nächste Stern über einem Stampfer. Stellt euch dicht an den Rand und wartet, bis der Stampfer den Stern zu euch bringt.
Stern 5: Nehmt nun den Tunnel gegenüber des vierten Sterns. Hinter dem Tunnel müsst ihr ein weiteres Mal einen Stampfer als Aufzug nutzen, um auf die höchste Ebene zu gelangen. Wartet dort auf eine Lücke zwischen den Kanonenkugeln und rennt über den schmalen Steg zu dem Loch am anderen Ende. Lasst euch durch das Loch fallen und ihr landet auf der Plattform mit dem letzten Stern.

Burg-6 Im Reich des Rammerhais
Stern 1: Kurz nach dem Level-Beginn erreicht ihr eine Stelle, an der mehrere Kisten an der Wand stehen. Zerstört sie und ihr werdet die Nische mit dem Stern freilegen.
Stern 2: Ihr erreicht einen Punkt, an dem eine ganze Reihe von Rammhaien Münzen, Feuerblumen und anderes hinter sich herziehen. Einer dieser Gegenstände ist der Stern. Passt den Hai so ab, dass ihr an den Stern hinter ihm herankommt.
Stern 3: Diesen Stern bekommt ihr nicht ohne Feuerblume! Nach dem Abschnitt an Land kommt ihr in einen Bereich, in dem die Rammhaie wie ein Mühlenrad im Kreis schwimmen. In einer Nische bei der zweiten dieser Mühlen befindet sich eine Glasröhre. Schleudert Feuerbälle in die Glasröhre, um die Stachelkugeln zu beseitigen und holt euch dann den Stern aus der Röhre.

Burg-7 Heißer Tanz am Lavasee
Stern 1: Diesen Stern müsst ihr als Haustiger angehen. Nach einer Weile gelangt ihr auf eine Plattform, auf der ihr von zwei Lavakugeln attackiert werdet. Oberhalb dieser Plattform schwebt der Stern über der Lava. Stellt euch parallel zu den Münzen vor den Stern und werft euren Bumerang. Dieser bringt den Stern zu euch.
Stern 2: Kurz danach erreicht ihr den Umriss eines grünen Sterns. Sammelt diesen ein und holt euch schnell alle Münzen. Achtet auf die Lavaspur der Lavakugeln.



Stern 3: Ein kurzes Stück nach dem Checkpoint befindet sich rechts unterhalb eures Weges ein Gitter. Dieses lässt sich nur dann erkennen, wenn die Lava einen tiefen Stand erreicht hat. Springt auf das Gitter und von dort auf die Plattform mit dem Stern.

Burg-Burg
Bowsers Schloss im Lavasee

Stern 1: Der erste Stern schwebt direkt über der Lava, links von der Plattform mit der Feuermühle. Springt gegen die Wand beim Stern und rutscht an ihr bis zum Objekt eurer Begierde herunter. Sobald ihr den Stern habt, stoßt ihr euch von der Wand ab und springt zurück auf die Plattform.

Stern 2: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! An der Wand oberhalb der ersten Bomben spuckenden Röhre klettert ihr nach oben, bis ihr den Stern seht. Stoßt euch von der Wand ab und sammelt den Stern ein.

Stern 3: Hier geht's nicht ohne Bumerang-Kostüm! Nach dem Checkpoint müsst ihr einen schmalen Steg überqueren. Auf der Plattform danach seht ihr den Stern im Hintergrund schweben. Nutzt den Bumerang, um ihn einzusammeln.

WELT BOWSER

Bowser-1
Kampf auf den Stachelbrücken

Stern 1: Besorgt euch hierfür das Katzen-Outfit. Nachdem ihr den Feuerbruder besiegt habt, nehmt ihr den linken Weg über die Stachelbrücken. Am Ende seht ihr die Plattform, auf die ihr zum Stern klettern müsst.

Stern 2: Auf halbem Weg über die lange Stachelbrücke kommt ihr erneut zu einem Feuerbruder. Besiegt diesen und klettert auf die Säule neben ihm. Auf der Säule ist ein leuchtender Block, der euch in einen Bonusraum bringt. Drückt dort zuerst den Schalter und sammelt dann schnell den Stern ein.

Stern 3: Hinter der Plattform mit den vielen Skelett-Koopers müsst ihr auf eine große Stachelplattform springen. Neben dieser seht ihr den Stern auf einer brüchigen Brücke. Sammelt ihn ein und achtet darauf, dass die Stachelplattform nah genug ist, um als Rückweg zu dienen.

Bowser-2 Plessies Dünenrallye

Stern 1: Auf der langen Geraden direkt nach dem Start seht ihr gegen Ende den Stern in der Luft. Ihr müsst dann mit Bremsen und Beschleunigen euren Weg zu dem Stern so abstimmen, dass ihr dann ankommt, wenn der Kugelfisch vor dem funkelnden Schatz auftaucht – auf diese Weise dient euch der Flossengenosse nämlich als Sprungbrett, sodass ihr euch den Stern greifen könnt.

Stern 2: Nach dem langen Fall durch den Sandtunnel erreicht ihr ein Areal mit zwei langgezogenen Kurven. Auf der hinteren Kurve befindet sich eine Gruppe von Gegnern, die den Stern verwahren. Fahrt eure Widersacher also über den Haufen und holt euch den Stern.

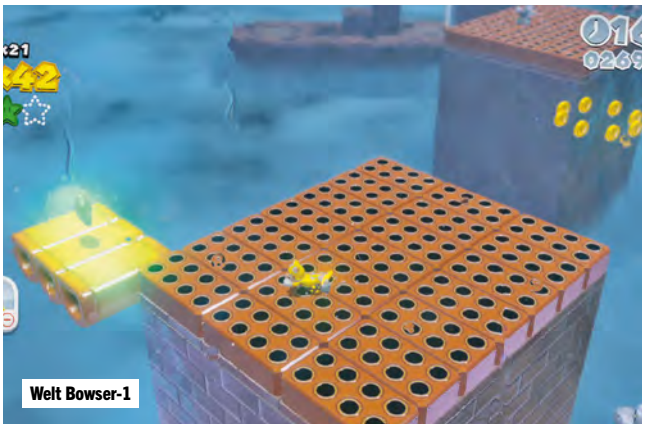
Stern 3: Später erreicht ihr einen Abschnitt, der aus einer Reihe Rampen besteht, die euch immer weiter in die Tiefe bringen. Auf einer von ihnen steht eine Bowser-Statue. Zerstört diese und auf einer Rampe weiter unten erscheint der Stern zum Einsammeln.

Bowser-3 Süßes Räderwerk

Stern 1: Wenn ihr die Zahnräder bei der zweiten Riesenpflanze erreicht, springt ihr von dem rechten auf das linke Zahnrad und fahrt damit nach oben. Ihr seht den Stern rechts von dem Zahnrad in der Luft schweben. Springt zu ihm rüber oder verwendet den Bumerang, um den grünen Schatz zu euch zu holen.

Stern 2: Der zweite Stern versteckt sich in einem Bonusraum. Um diesen zu erreichen, müsst ihr euch an der Stelle in eines der beiden Löcher fallen lassen, an der direkt hintereinander zwei Insektengruppen von der Seite kreuzen. Haltet euch dabei dicht an der Wand und die Gegner können euch nicht verletzen. In dem Raum müsst ihr so schnell es geht den Stern einsammeln.

Stern 3: Hier braucht ihr das Katzen- oder Waschbärkostüm. Für diesen Stern müsst ihr alle eure Super-Mario-Instinkte ignorieren. Sobald ihr den Fahnenmast seht, springt ihr an ihm vorbei und stürzt euch von der Plattform dahinter runter zu der anderen Ebene, die ihr im Hintergrund sehen könnt. Dort fangt ihr den Hasen und er gibt euch den Stern.


Welt Bowser-1

Welt Bowser-2

Bowser-Zug
Sturm auf den Schergen-Express

Stern 1: Direkt am Anfang seht ihr den Stern oben auf dem Waggon. Klettert sofort zu ihm hoch und sammelt ihn ein.

Stern 2: An dem Umriss des nächsten Sterns müsst ihr auf jeden Fall vorbei. Sobald er aktiviert ist, erscheinen links und rechts von ihm Münzen. Berührt den Umriss so, dass noch genug Zeit für euch ist, nach links zu laufen und die dortigen Münzen zu holen. Habt ihr alle, erscheint der Stern.

Stern 3: Auf der Lok lasst ihr euch zu dem Feuerbruder herabfallen. Besiegt ihn und holt euch den Stern hinter ihm.

Bowser-4 Geheimnisvolle Pfade

Stern 1: Kurz vor dem Checkpoint könnt ihr den Stern rechts schweben sehen. Nehmt den Bumerang oder wagt einen Sprung!

Stern 2: Ihr marschiert am Umriss eines weiteren Sterns vorbei. Durchquert ihn und rund um ihn herum erscheinen grüne Münzen. Sammelt diese schnell ein, um den Stern zu erhalten. Achtet auf die vielen Stachelrollen, sie zeigen euch den Radius der Plattform genau an.

Stern 3: An der Stelle mit den gelenkten Kanonenkugeln folgt ihr so lange dem Pfad, bis ihr eine schmale Abzweigung nach links erkennen könnt. Ihr kommt zu einem leuchtenden Block, der euch weiter in eine Bonusmission geleitet. Dort nutzt ihr den Stampfer, um auf die Ebene höher zum Stern zu gelangen. Abgreifen, eintüten, freuen!

Bowser-5
Windende Wassergänge

Stern 1: Für die drei Sterne in diesem Level braucht ihr erneut das Katzenkostüm. Am oberen Ende des langen, geraden Gangs nach oben seht ihr links in der Ecke eine Nische. Klettert zu dieser hoch, um den Stern zu finden.

Stern 2: Klettert an der Stelle, an der Plessie euch absetzt, auf die Mauer links oder rechts vom Tor. Der Stern befindet sich auf einer brüchigen Brücke direkt über besagtem Tor.

Stern 3: Klettert die Wand mit der grünen Röhre kurz vor dem Level-Ende hoch und ihr findet eine Wolke, die euch in eine Bonusmission schießt. Rennt innerhalb der vorgegebenen Zeit über die Plattformen zu dem Stern.

Bowser-6 Ein Licht im Dunkeln

Stern 1: An dem Punkt, an dem euch die erste schwebende Plattform fallen lässt, seht ihr einen Spiegel an der Wand, der euch den Stern hinter euch zeigt.

Stern 2: Hier braucht ihr die Lampe! Nach dem Checkpoint trägt euch eine Plattform durch eine lange, gerade Halle mit vielen Bowser-Statuen. In der rechten Statuen-Reihe befindet sich eine kleine Lücke mit einem leuchtenden Block. Dieser bringt euch in einen kleinen Raum mit einigen Geistern. Leuchtet sie so lange an, bis sie verschwinden und der Stern erscheint.

Stern 3: Und auch hier braucht ihr nochmals die Lampe. Am Ende der Fahrt mit der zerbrochenen Plattform seht ihr den Stern direkt vor euch in einer Nische. Leuchtet den Riesen-Buu mit der Lampe an, bis dieser verschwindet. Achtet dabei auf die Skelett-Koopas hinter euch.

Bowser-Rätselhaus
Krallen raus im Rätselhaus

Alle Sterne: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Sammelt das Kostüm direkt am Anfang der ersten Stufe ein. Klettert in jeder Stufe so schnell ihr könnt zu den Sternen.

Bowser-7 Wumpel-Inferno

Stern 1: Den ersten Stern seht ihr während eures zweiten Ausflugs auf einem der Wumpel. Er schwebt auf einer kleinen Plattform in der Mitte des Pfads.

Stern 2: Ihr erreicht einen weiteren Sterne-Umriss. Sammelt die Münzen, die er enthüllt, und der Stern erscheint.

Stern 3: Bei eurer Reise auf dem rechteckigen Wumpel, kurz nach der Stelle, an der Gegner auf die Plattform fallen, seht ihr den Stern direkt über euch schweben.

Bowser-A
Boss-Blubbarrios Zugabe

Besiegt den Boss. Seine Sprünge senden nun Schockwellen aus, die euch Schaden zufügen können – seid hier vorsichtig!

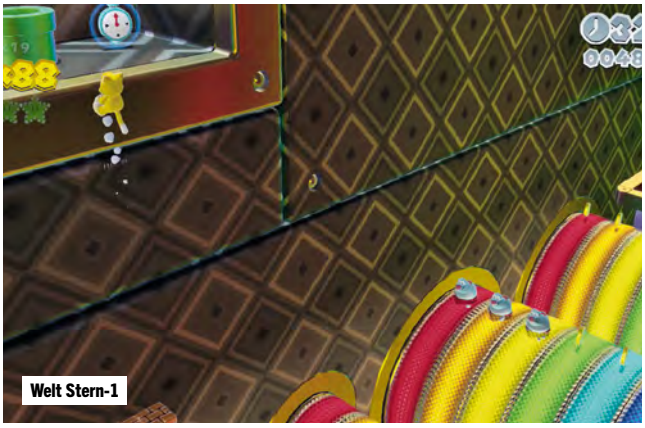
Bowser-B
Von Zischel schlägt zurück

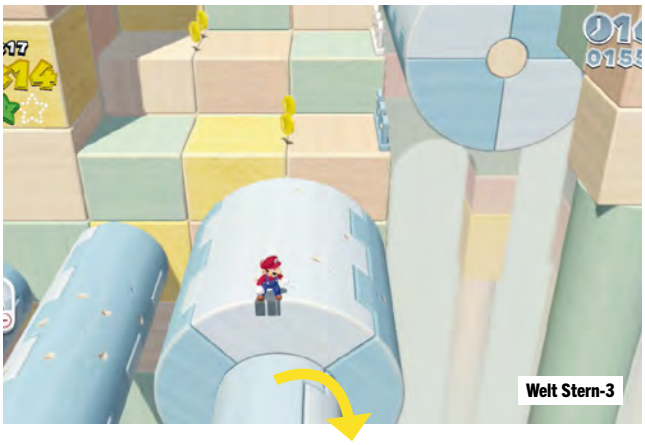
Besiegt den Boss. Diesmal schleudert er zusätzlich regelmäßig Lavabrocken auf euch.

Bowser-Burg
Bowsers großer Turm

Stern 1: Auf der Plattform mit der ersten Glasröhre lasst ihr euch am rechten Rand zum Bildschirm hin fallen. Ihr landet auf

Welt Bowser-3


Welt Stern-1


Welt Stern-3

Welt Stern-5

einer kleinen Plattform mit dem Stern. Um wieder hochzukommen, müsst ihr den unsichtbaren Block am rechten Rand dieser Plattform enthüllen.

Stern 2: Auf dem Plattform-Riesenrad müsst ihr alle Gegner von den Plattformen schubsen, damit der Stern in der Mitte des Rades erscheint.

Stern 3: An dem Stern-Umriss kommt ihr vorbei, kurz nachem Bowser sich in Katzen-Bowser verwandelt hat. Sammelt die erscheinenden Münzen und der Stern erscheint.

WELT STERN

Stern-1
Reise durchs Regenbogenland

Stern 1: Bei den bunten, rotierenden Walzen springt ihr bis zu der Walze mit zwei Blöcken an der Wand. Springt auf einen der Blöcke und klettert zu der Röhre. Mit den Sprung-Plattformen müsst ihr nun die beiden Kugeln zu den Schaltern bringen, um den Stern erscheinen zu lassen.

Stern 2: Direkt nach dem kurzen Plessie-Abschnitt seht ihr vor euch zwei erloschene Fackeln. Links von den Fackeln ist ein unsichtbarer Block mit einer Feuerblume darin. Entzündet die Fackeln und lasst euch von der Wolke in das Bonuslevel schießen. Berührt dort jede der Bodenplatten, um das Bild zu erleuchten. Habt ihr alle aktiviert, erscheint der Stern und ein kleines Easter Egg wird hörbar.

Stern 3: Direkt neben dem Eingang zum zweiten Stern seht ihr den Umriss des dritten. Sammelt die erscheinenden Münzen und ihr könnt den Stern einkassieren.

Stern-2 Die Super-Galaxie

Stern 1: Direkt nach dem Startpunkt gelangt ihr an eine Stelle, an der ein einzelner Block über einer der rotierenden Plattformen schwebt. Ladet euren Sprung durch Ducken auf und springt auf diesen Block und von dort zum Stern. Passt auf, da die Geschosse der Gegner den Block zerstören können!

Stern 2: Ihr erreicht ein großes Feld aus roten und blauen Plattformen. In der linken Ecke dieses Feldes ist der Stern. Achtet auf die Rotation der Plattformen!

Welt Stern-7

Stern 3: Direkt unterhalb des Teleport-Blocks, der euch zum Level-Ende bringt, befindet sich der letzte Stern des Levels. Dieser Stern rotiert ebenfalls zusammen mit den Plattformen.

Stern-3 Auf dem Holzweg

Stern 1: Ihr findet den ersten Stern in einem Bonusraum. An dem leuchtenden Block, der euch zu dem Level bringt, könnt ihr nicht vorbeilaufen.

Stern 2: Kurz nach dem Checkpoint gelangt ihr zu einer Gruppe von Walzen. Die größte von ihnen hat einen kleineren Aufsatz. Lasst diesen Aufsatz rotieren und der Stern wird erreichbar.

Stern 3: Hier braucht ihr einen zweiten Spieler! Bei der Passage mit der langen, großen Walze gelangt ihr zu einer Plattform mit zwei Kondoren darauf. Sobald ihr mit der Walze auf deren Höhe seid, rennt ihr auf dieser nach Norden. Dort findet ihr eine Plattform, die man nur mit zwei Spielern aktivieren kann. Sie bringt euch zum Stern.

Stern-4 Rauf auf den Zielpfahl!

Stern 1: Dieser Stern liegt direkt auf der abzulaufenden Strecke.

Stern 2: Vorsicht, hier müsst ihr schnell sein – lest euch unseren kompletten Tipp durch! Lauft vor der Plattform mit den zwei Steinmännern ein kurzes Stück weiter geradeaus und ihr findet den Stern. Jetzt wird es ernst: Springt direkt zurück auf die Plattform, sonst stürzt ihr ab.

Stern 3: Am Anfang der Zielgerade, erkennbar daran, dass der Fahnenmast langsamer wird, gibt es links eine Treppe nach oben. Springt auf die höhere Ebene und rennt ein Stück über den schmalen Steg. Nach einem kurzen Sprint seht ihr den Stern vor euch.

Stern-5
Bombenspaß im Land der Blöcke

Stern 1: Ihr erreicht kurz vor dem ersten Teleport-Block eine Stelle mit mehreren riesigen Fragezeichen-Blöcken. Springt so gegen sie, dass sie eine Treppe auf den Berg bilden. Oben angekommen, springt ihr in den leuchtenden Block, der euch in die Bonuswelt des Sterns bringt.

Stern 2: Nach dem Checkpoint gelangt ihr an einen Punkt, an dem ihr auf einer kleinen Plattform links einen einzelnen grauen Steinblock seht. Sprengt diesen mit einer der Bomben und ihr befreit den Stern. Passt auf, dass ihr euch nicht den Rückweg wegbombt.

Stern 3: Bevor ihr in den verschlossenen Teleport-Block springt, zerstört ihr die Steine hinter diesem mit einer der Bomben. Springt auf den dortigen Fragezeichenblock von oben mit einer Stampfattacke und er wird euch zum Stern befördern.

Stern-6
Wandern auf dem Wabenweg

Stern 1: Um die drei Sterne in diesem Level einheimsen zu können, ist das Bumerang-Kostüm unverzichtbar! Den ersten Stern seht ihr rechts neben einem blauen Schalter-Block schweben. Aktiviert den Schalter mit dem Bumerang und ihr könnt den Stern einsammeln.

Stern 2: Sammelt die Spiegelbild-Kirsche. Auf der großen Plattform, die nun erscheint, müsst ihr die Gegner schnell mit eurem Bumerang besiegen. Sobald das erledigt ist, erscheint der Stern.

Stern 3: An dem Punkt, an dem sich eine große Plattform mit mehreren Lava-Teilen vor euch zusammenbaut, lauft ihr links

Welt Stern-8

Welt Toad-1

um die Lava herum. Über dem ganz linken Lava-Feld schwebt der Stern. Werft euren Bumerang nach ihm und schon gehört er euch.

Stern-Toad
Kapitän Toad ist am Rotieren

Stern 1: Drückt sofort den Schalter. Der Raum rotiert und ihr könnt euch auf die Ebene tiefer fallen lassen. Weicht dem dortigen Schleim aus und lauft zu dem Stern, der sich auf dem schmalen Steg befindet.

Stern 2: Geht zurück über den Steg und stellt euch so an den Rand, dass ihr genau unter euch den Stern sehen könnt, der auf der niedrigsten Ebene in einer Nische liegt. Lasst euch zu ihm hinabfallen.

Stern 3: Lauft die kleine Rampe hoch auf die Umrandung und begebt euch zu dem sich am Boden befindenden Schalter. Dieser lässt den Raum ein weiteres Mal rotieren. Lauft nun über den schmalen Steg ein Stück weiter und lasst euch auf die unterste Ebene fallen. Betätigt dort nicht den Schalter, sondern holt euch zuerst den Stern. Diesen könnt ihr über eine Rampe hinter dem Schalter erreichen.

Stern 4: Betätigt nun den Schalter. Der vierte Stern verbirgt sich hinter der Wand, an deren Ecke zwei Schleime warten. Nutzt die Lücke zwischen ihnen und holt euch den Stern.

Stern 5: Lauft nun zu dem Schalter, wartet aber mit dem Drücken. Schaut euch die Münzspur an. Ihr seht, dass sie in einem Schleim endet. Wartet, bis dieser wieder lila wird, und drückt den Knopf. Ihr werdet auf den Schleim fallen und diesen platt machen. Der Weg zum Stern ist nun frei.

Stern-7 Die Grotte der Giganten

Stern 1: An einer Wand wird eine Gruppe von lila Wolken eine Öffnung verbarrikadieren. Lauft ein Stück zurück und springt in der Nähe des Wegweisers an der Wand hoch, um einen Waschbär-Anzug zu erhalten. Nutzt diesen, um die Wolken kurzzeitig zu vertreiben. Verwendet in der Nische den Wandsprung, um zum Stern zu gelangen.

Stern 2: In der Unterwasser-Passage erreicht ihr einen Punkt, an dem ihr zwischen zwei Stachelblöcken auftauchen könnt. An Land findet ihr einen Riesenpilz. Nehmt ihn und rennt so schnell ihr könnt nach rechts. Mithilfe der dortigen Trampoline müsst ihr ein Loch in die oberste Ebene der Steinblöcke schlagen. Sobald ihr wieder schrumpft, könnt ihr durch das Loch schwimmen und den Stern holen.

Stern 3: Direkt neben dem zweiten Stern ist eine grüne Röhre. Schwimmt vor dieser gegen die Decke und ihr werdet eine weitere Röhre finden. Durch sie kommt ihr in einen Bonusraum. Sammelt in diesem den Riesenpilz und aktiviert den Schalter. Sammelt nun so schnell ihr könnt alle Münz-Säulen ein, um den Stern herbeizurufen.

Stern-8 Spuk im Winternebel

Stern 1: In der linken Ecke des Hofs seht ihr Toad, der von einer Gruppe Geister belästigt wird. Beseitigt die Geister und er gibt euch den Stern.

Stern 2: Vom Level-Checkpoint aus seht ihr zwei leuchtende Blöcke. Lauft zum rechten Block. In dem folgenden Bonusraum schnappt ihr euch eine der Schneekugeln, lauft zurück zum Anfangspunkt und werft von dort die Kugel auf den Stern. Solltet ihr nicht am Startpunkt des Raumes stehen, könnt ihr den Stern nicht sehen oder einsammeln.

Stern 3: Hier braucht ihr das Bumerang-Kostüm, den Waschbär-Anzug oder eine Schneekugel! Ihr erreicht einen Holzsteg-Abschnitt mit zwei Buu Huus. Lauft zu den Münzen, die im linken Teil des Weges liegen. Von ihnen aus könnt ihr den Stern links in der Luft sehen. Werft euren Bumerang oder die Schneekugel nach ihm. Alternativ springt ihr als Waschbär zu ihm und gleitet zurück.

Stern-9
Schwere Sternengeschütze

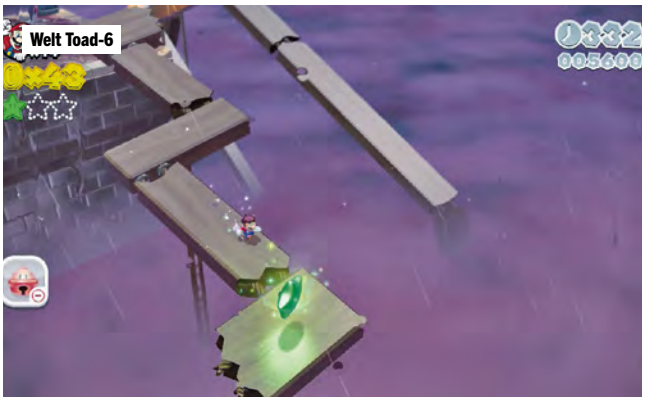
Stern 1: Wenn ihr euch die drei Sterne in diesem Level schnappen wollt, braucht ihr die Kanonen-Box. An der Wand, an der ihr über die Kanonenkugeln hochreiten müsst, gibt es rechts an der Spitze eine bröckelnde Stelle. Zerstört diesen Bereich mit der Kanone und ihr habt den Stern.

Stern 2: In dem Höhlenabschnitt werdet ihr unten rechts in einer Ecke einige Blöcke sehen. Zerstört diese, um so zu dem Stern zu gelangen.

Stern 3: Wenn ihr den Schuss aufladet, fliegt dieser weiter. Nach dem Checkpoint schnappt ihr euch eine der Kanonen und fahrt zu der Stelle, an der ihr den

Welt Toad-2

Welt Toad-3



Stern im Hintergrund schweben seht. Aktiviert den dortigen Schalter, um die Bahn umzulenken und auf den Stern zuzufahren. Nutzt eure Kanonenkugel, um den Stern einzusammeln. Ihr müsst allerdings rechtzeitig die Richtung der Plattform ändern, damit ihr nicht in den Abgrund stürzt. Ein zweiter Spieler ist hier sehr hilfreich, da er es euch erlaubt, die Plattform nach Wunsch komplett anzuhalten.

WELT TOAD

Toad-1
Nacht über den Kullerhügeln

Stern 1: An dem Umriss des Sterns kommt ihr auf jeden Fall vorbei. Sammelt die erscheinenden Münzen und der Stern gehört euch.

Stern 2: Im Höhlenabschnitt wählt ihr den oberen Weg. An der Stelle, an der die beiden Wege wieder zusammenlaufen, springt ihr in die Luft und entdeckt so eine unsichtbare Plattform. Hüpft von ihr weiter zum Stern.

Stern 3: Direkt unterhalb der unsichtbaren Wolke ist eine grüne Röhre. In folgendem Bonus-Abschnitt müsst ihr alle Bodenplatten einmal berühren. Der POW-Block beschleunigt das Ganze.

Toad-2 Kletterei am Stachelhang

Stern 1: Ihr seht hinter dem ersten Gegner, der die Stachelwalzen wirft, den ersten Stern. Geht einfach hin und sammelt ihn auf.

Stern 2: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Ein Stück oberhalb des ersten Sterns könnt ihr eine zugemauerte Nische sehen. Klettert zu ihr hoch und zerstört die Blöcke davor. Nun könnt ihr die Röhre dahinter betreten und in dem Bonuslevel schnell die Münzen sammeln, um den Stern zu bekommen.

Stern 3: Klettert auf den höchsten Baum des ganzen Levels, der sich an der Spitze des Berges befindet. Von dort seht ihr den Stern links unterhalb von euch. Springt zu ihm hin.

Toad-Rätselhaus
Keilerei im Rätselhaus

Alle Sterne: Besiegt alle Gegner innerhalb des Zeitlimits. Das Katzenkostüm macht diesen Level sehr einfach. Der scheinbar leere Raum enthält einen chamäleonartigen Gegner bei den linken Sträuchern.

Toad-3
Floßfahrt zur Geisterstunde

Stern 1: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Direkt nach dem Start seht ihr ein senkrechtes Gitter auf der Strecke. Klettert an diesem hoch und ihr findet den Stern.

Stern 2: Nach einem kurzen Ausflug an Land seht ihr links über dem Sumpf den Stern schweben. Ein Weg aus getarnten Wolken führt euch zu ihm.

Stern 3: Und nochmal ist das Katzenkostüm gefragt. Hinter dem kurzen Wasserfall stellt ihr euch an den linken oder rechten Rand der Plattform. Dadurch vermeidet ihr, dass euch der Teleport-Block erwischt. Klettert an der Wand direkt hinter ihm empor und sammelt den dritten Stern ein.

Toad-4
Gefährliche Schattenspiele

Stern 1: Hier braucht ihr das Bumerang-Kostüm! Den ersten Stern seht ihr, sobald ihr den Schatten-Bereich betretet. Springt auf die Plattform neben dem Stern, damit der Bumerang ihn erreicht.

Stern 2: Dieser Stern befindet sich auf der linken Seite von der Plattform, auf der ein riesiger Gumba-Turm herumläuft. Ihr könnt auf die erhöhte Plattform links vom Stern gelangen, indem ihr den unsichtbaren Block am linken Fuß der Plattform sichtbar macht. Lasst euch dann zum Stern herabfallen.

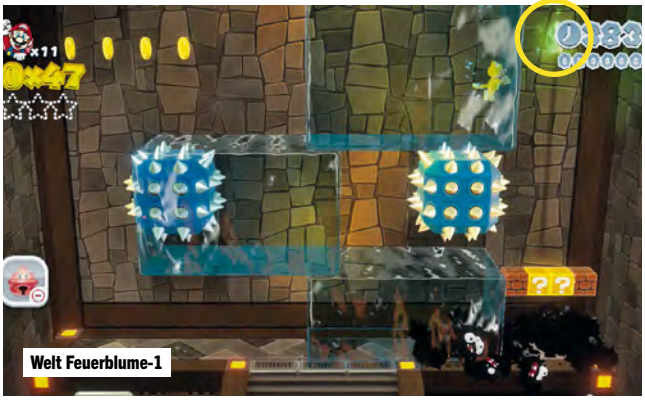
Stern 3: Um zu diesem Stern zu gelangen, arbeitet ihr euch an der rechten Wand auf die erste Ebene hoch und springt von dieser mithilfe des Wandsprungs auf die Plattform des Sterns. Das Einsammeln bereitet dann keine Probleme mehr.

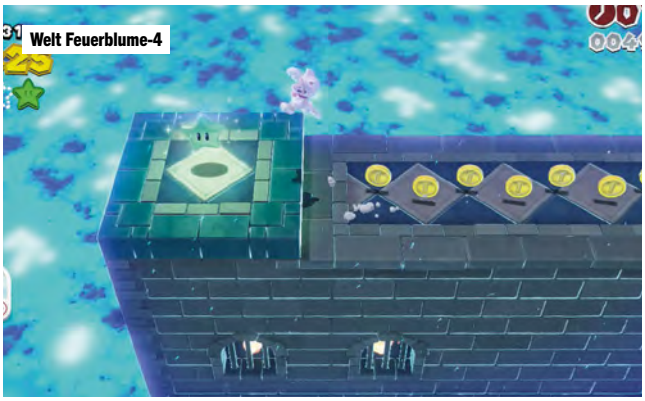
Toad-5 Zurück im Haus der tausend Touchscreen-Türen

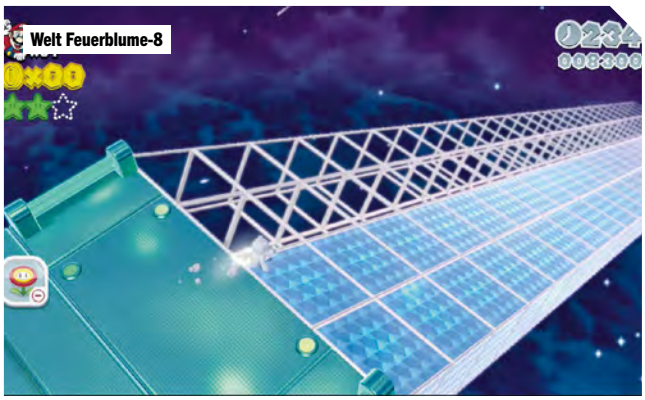
Stern 1: Hier braucht ihr eine Feuerblume oder einen Baseball! Ihr kommt an einer Glasröhre vorbei. Der Stern im inneren wird von einer Stachelkugel geschützt. Zerstört diese mit dem Baseball oder der Feuerblume und ihr könnt zum Stern.

Stern 2: Den Umriss des grünen Sterns könnt ihr direkt nach dem Checkpoint ausmachen. Sammelt vorher aber einen der Flugblöcke ein. Aktiviert nun den Umriss und reißt euch schnell die Münzen unter den Nagel. Der Stern erscheint bei der letzten Münze. Diese sollte sich daher am besten bereits auf festem Boden befinden.

Stern 3: An der Wand des großen Gebäudes klettert ihr auf der linken Seite hoch, bis ihr den Gong schlagen könnt. Dadurch erscheint ein Teleport-Block. Dieser teleportiert euch zum dritten Stern und einem Haufen Münzen.







Toad-6 Die Flotte der Riesen

Stern 1: Den Umriss des Sterns seht ihr direkt am Anfang des Levels. Sammelt alle Münzen und der Stern erscheint.

Stern 2: Bei dem zweiten Teleport-Block, den ihr erreicht, lauft ihr erst mal an den rechten Rand der Plattform. Von dort seht ihr einen schmalen Holzsteg. Balanciert über ihn und ihr findet am Ende den Stern.

Stern 3: Hier braucht ihr den Riesenpilz! Ihr kommt zu einer Stelle, an der ihr über einige schmale Stege müsst, diese werden aber von pustenden Wolken belagert. Sammelt den Riesenpilz, den ihr in dem Block direkt vor diesem Abschnitt findet, und lauft so schnell ihr könnt über die Stege. Am letzten Steg vor dem Schiff nehmt ihr zuerst die Abzweigung nach rechts, die nicht zu dem Kahn führt. Über dieser seht ihr den Stern schweben. Ihr könnt ihn nur mit einem Sprung erreichen, wenn ihr Riesen-Mario seid.

Toad-7 Panik an der Lavafurt

Stern 1: In diesem Level ist das Waschbärkostüm euer bester Freund. Denn ohne bekommt ihr die Sterne nicht. Der erste Stern schwebt über der rechten Plattform, die man nach der Ebene mit den normalen Blöcken sieht. Achtet darauf, dass die Plattformen immer wieder in der Lava versinken. Stimmt den Sprung und das Gleiten mit eurem Waschbärkostüm so ab, dass die Plattform unter euch aus der Lava kommt. Dadurch habt ihr Zeit, euch den Stern zu schnappen und direkt weiterzuspringen.

Stern 2: Ihr findet diesen Stern auf der zweiten Stachelmühle. An diesem müsst ihr vorbei, um zum Checkpoint zu kommen. Springt einfach auf die ungefährliche Mitte der Mühle und holt ihn euch.

Stern 3: An der grünen Röhre, die einen zum Fahnenmast bringt, lauft ihr ein bisschen weiter. Ihr seht nun den Stern auf einer Wolke. Springt und gleitet zu dem Stern.

WELT FEUERBLUME

Feuerblume-1
Strom an, Manege frei

Stern 1: Lauft vom Startpunkt aus direkt nach unten auf die Kamera zu. Ihr seht einen leuchtenden Block. Dieser bringt euch in einen Bonusraum, in dem ihr jeden der Schalter an der Wand einmal berühren müsst, um den Stern erscheinen zu lassen.

Stern 2: An dem Umriss des Sterns kommt ihr auf jeden Fall vorbei. Schnappt euch die erscheinenden Münzen und der Stern gehört euch.

Stern 3: Nach dem Flug aus der Kanone zerstört ihr die Kisten rechts von euch. Nehmt den Baseball aus der Kiste und stellt euch direkt an den rechten Rand. Ihr seht den Stern über dem Abgrund schweben und könnt ihn nun mit dem Baseball bewerfen.

Feuerblume-2
Rohrbruch in der Fuzzy-Fabrik

Stern 1: Direkt zu Beginn müsst ihr durch drei übereinander liegende Wasserbereiche schwimmen. In dem dritten Areal solltet ihr nach ganz rechts schwimmen, um den Stern zu erreichen.

Stern 2: Ein Stück oberhalb des ersten Sterns findet ihr einen riesigen Block samt POW. Führt eine Stampfattacke auf dem POW-Block durch und der Stern erscheint bei dem Riesen-Block.

Stern 3: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Nach dem Bereich mit den vielen Stachelfeldern gelangt ihr zu dem Umriss des dritten grünen Sterns. Sammelt zuerst die Münzen neben euch sowie die auf dem Stachelfeld und klettert dann sofort die Wand hoch, bis ihr in den Wasserbereich kommt. Schwimmt rüber zu dem Trampolin und nutzt es, um weiter nach vorne zu kommen. Obacht: Solltet ihr irgendwo hängenbleiben oder das Katzen-Kostüm verlieren, ist dieser Stern nicht mehr erreichbar.

Feuerblume-3
Nachts im Kriech-Piranha-Sumpf

Stern 1: Dank Feuerblume entzündet ihr alle Fackeln im Anfangsbereich und der Stern erscheint. Dann müsst ihr ihn nur noch einsammeln.

Stern 2: Nutzt die Feuerblume, um die Fackeln im Sumpfbereich zu entzünden. Teilweise müsst ihr sehr genau springen, um die Fackeln zu treffen.

Stern 3: Auch für den letzten Stern bedarf es der Feuerblume. Entzündet die Fackeln im letzten Bereich. Ihr müsst mit Anlauf gezielt auf den Kopf der Pflanze springen, damit ihr an den Stern gelangt.

Feuerblume-4
Hektik im Fort der Feuerbrüder

Stern 1: Direkt am Anfang bewacht eine Gumba-Säule den Stern. Springt auf sie und der Stern gehört euch.

Stern 2: Nach dem Teleport-Block klettert ihr als Katzen-Mario sofort die Mauer hoch und lauft links zum Stern.

Stern 3: Ihr erreicht eine Reihe von Plattformen, auf denen eine Gruppe Aufzieh-Soldaten im Kreis marschiert. Auf einer der Plattformen vor den Soldaten könnt ihr eine leuchtende Stelle erkennen. Führt auf dieser eine Stampfattacke aus und der Stern wird sichtbar.

Feuerblume-5
Hasenjagd in der Grassteppe

Stern 1: Hier solltet ihr die Feuerblume im Einsatz haben, dieses Power-up macht die sprichwörtliche Jagd nach dem ersten Stern deutlich einfacher. Sobald der Level startet, seht ihr vor euch einen Riesenhasen. Schießt mit der Feuerblume auf ihn, um ihn zu betäuben und ihn dann zu fangen. Er gibt euch zur Belohnung den ersten Stern.

Stern 2: Lauft am linken Level-Rand auf den Berg zu, bis ihr eine Glasröhre erreicht. Nutzt sie, um auf die Wolken zu gelangen. Springt von ebendiesen Wolken weiter auf die Steinblöcke, um zu der anderen Glasröhre auf der gegenüberliegenden Seite zu gelangen. Diese bringt euch zum zweiten Stern.

Stern 3: Diesen Stern bekommt ihr nur mit Toad! Begebt euch zunächst zum Gipfel des Berges und schaut euch dort um. Ganz nahe an der Bergspitze befindet sich am linken Rand ein Toad-Schalter. Sobald dieser aktiviert wurde, könnt ihr euren Weg fortsetzen und euch den Stern greifen, der über den Wolken schwebt.

Feuerblume-6
Hin und her im Gruselhaus

Stern 1: Der erste Stern ist direkt hinter dem Riesen-Buu, der euch am Anfang des Levels verfolgt.

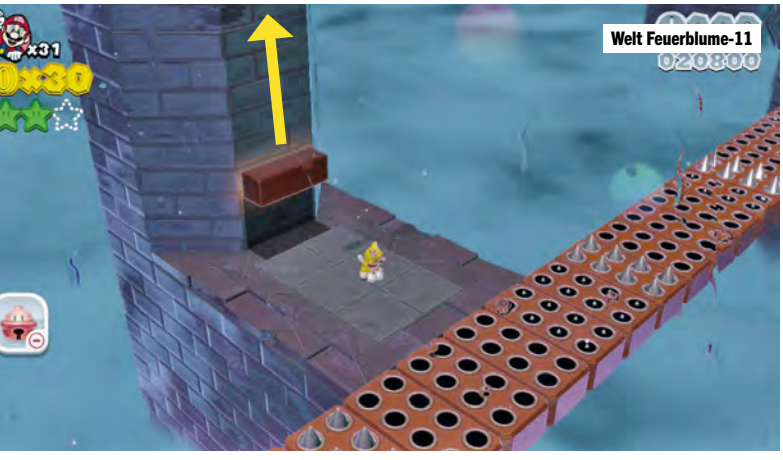
Stern 2: Lauft die ersten Treppen nach oben und springt dort auf das Sofa. Es bringt euch zu einigen Wolken, über die ihr zum Stern gelangt.

Stern 3: Im zweiten Abschnitt im Inneren des Hauses erreicht ihr eine zweite Tür, die euch wieder auf einen Balkon bringt. Bevor ihr durch die Tür geht, lasst ihr euch von dem Fließband etwas weiter tragen. Ihr findet den Stern am Ende des Fließbands.

Feuerblume-7
Ballerei in der Röhrenlagune

Stern 1: Hier braucht ihr den Kanonen-Block! Am Ende des ersten Bereichs mit den Quallen und Haien gelangt ihr zu einer Mauer aus Blöcken. Zerstört diese und sammelt den Stern ein.

Stern 2: An dem Punkt, an dem ihr an mehreren Stachelblöcken vorbeischwimmen müsst, schwimmt ihr nach oben und findet in einer kleinen Kammer den Stern.



Stern 3: Hier muss nochmal der Kanonen-Block ran! Ihr erreicht gegen Ende des Levels ein Schiffswrack, bei dem sich eine zugemauerte Nische befindet. Zerstört die Blöcke davor und aktiviert den Umriss des grünen Sterns. Sammelt die daraufhin erscheinenden Münzen ein und der Stern gehört euch.

Feuerblume-8
Hektik in der Wolkendisco

Stern 1: An dieser Stelle benötigt ihr den Waschbär-Anzug. Achtung: Die Plattformen wechseln nun wesentlich schneller als vorher. Achtet auf die Musik, sie gibt euch den Takt vor. Der erste Stern schwebt über einem Fragezeichen-Block auf der linken Seite, kurz bevor ihr den ersten Teleport-Block erreicht.

Stern 2: Am Checkpoint angekommen, seht ihr direkt neben euch den Umriss des Sterns. Die Münzen erscheinen direkt vor euch und auf der Ebene darüber, die ihr mit der Puste-Plattform erreichen könnt.

Stern 3: Der dritte Stern befindet sich am Ende der langen Rutsche. Da die Plattformen so schnell verschwinden und wieder auftauchen, bringt es nichts, wenn ihr versucht, zwischen den Farben hin und her zu wechseln; setzt euch stattdessen genau auf die Mitte der Bahn zwischen die Farben. Habt ihr den exakten Punkt gefunden, dürfen keine weiteren Bewegungen von euch folgen. Bleibt auf der Mitte und ihr werdet von alleine über den Stern rutschen.

Feuerblume-9
Gumba-Stress am Tropenstrand

Stern 1: Hier ist die Feuerblume nötig. Lauft vom Start aus nach links. Ihr erreicht einen Steg mit vier Fackeln. Entzündet diese und der Stern erscheint.

Stern 2: Direkt links vom Start seht ihr eine u-förmige Röhre. Springt in das linke Ende und ihr kommt zum Stern.

Stern 3: In der ganz rechten Ecke findet ihr eine Gruppe Gumbas. Besiegt sie und ihr könnt den Stern aufsammeln.

Feuerblume-10
Wahnsinn auf dem Wabenweg

Stern 1: Hier braucht ihr den Bumerang-Anzug! Kurz nachdem ihr dieses Outfit erhalten habt, könnt ihr den Stern rechts über dem Abgrund umherfliegen sehen. Nutzt euren Bumerang, um ihn zu erhalten.

Stern 2: Ihr kommt zu einem Punkt, an dem ihr eine kurze Glasröhre seht. Nehmt den rechten Eingang und er bringt euch zu dem Stern.

Stern 3: Der Bumerang-Anzug ist auch hier vonnöten! In dem großen Bereich, der sich vor euren Augen zusammenbaut, seht ihr nach einiger Zeit den Stern auf der linken Seite schweben. Nutzt den Bumerang, um an ihn heranzukommen.

Feuerblume-11 Schleicherei auf der Stachelbrücke

Stern 1: Auf der Jagd nach den Sternen dieses Levels ist mal wieder der Katzen-Anzug unverzichtbar. An den ersten beiden automatischen Stachelbrücken angekommen, nehmt ihr nicht den Weg hinter dem Feuerbruder, sondern wählt den linken Pfad. An dessen Ende klettert ihr auf den kleinen Turm.

Stern 2: Auf der langen Stachelbrücke, die nach dem Checkpoint, klettert ihr auf die Säule hinter dem Feuerbruder. An der Seite der Säule seht ihr nun den Stern. Lasst euch zu ihm herabfallen. Sobald ihr den Stern erreicht habt, müsst ihr euch sofort an der Wand festhalten und hochklettern.

Stern 3: Hinter dem großen, fast vollständig von den Suchscheinwerfern abgedeckten Feld seht ihr eine wackelige Brücke. Diese bringt euch zu einer kleineren Plattform, auf der ein Stern wartet. Haltet euch am äußersten Rand der großen Plattform und lauft bis zu der anderen Plattform hinüber. Lauft nun zu dem Stern und springt zurück, sobald ihr den Stern habt. Dieser Stern erfordert ein extrem gutes Timing. Es ist sehr schwer, an dieser Stelle nicht getroffen zu werden.

Feuerblume-12
Bosse im fliegenden Wechsel

Alle Sterne: Besiegt alle Bosse. Von den fünf ersten hinterlassen die beiden Zischels und der Karumpel-Boss jeweils einen Stern. Der dritte Stern erscheint nach dem sechsten Boss. Bringt am besten zwei Katzenkostüme für die Bosse mit.

WELT KRONE

Um die letzte Welt von *Super Mario 3D World* erreichen zu können, müsst ihr alle Sterne und Stempel in den vorherigen Welten sammeln. Außerdem müsst ihr die Spitze von jedem Fahnenmast erklimmen. Sobald ihr all diese Bedingungen erfolgreich bewältigt habt, erreicht euch die Meldung, dass ihr nun die letzte Welt des Spiels betreten könnt. Um an die Spitze der Fahnenmasten zu gelangen, bietet sich das Katzenkostüm an – mit dem könnt ihr die Fahnenstangen selbst dann emporklettern, wenn ihr sie weit unten anpackt. Die Stempel solltet ihr auf eurer Jagd nach den Sternen bereits gefunden haben beziehungsweise ihr solltet die Level inzwischen gut genug kennen, um diese schnell zu finden. Bei den Stempeln muss man allerdings beachten, dass einige nur erscheinen, wenn man mit einem bestimmten Charakter den nötigen Schalter betätigt.

Krone-Pilz
Kapitän Toads feuriges Finale

Stern 1: Direkt zu Beginn des Levels wartet der erste Stern auf euch! Lasst euch vom Start der Stage auf die Plattform unter euch fallen. Wenn die Lava hoch steht, könnt über die Gitter laufen und so den Stern ohne hässliche Verbrennungen erreichen.

Stern 2: Überquert den Abgrund bei niedrigem Lava-Stand und wartet, bis ihr auf die mittlere Plattform gelangt. Dreht die Kamera so, dass ihr den Stern in einer Nische unterhalb der zentralen Plattform seht. Wartet, bis die Lava niedrig ist, lauft rüber zu ihm und dann sofort wieder zurück zur Plattform.

Stern 3: Wartet auf niedrigen Lava-Stand und lasst euch zu der Puste-Plattform fallen. Strengt eure Lungen an, blast die Plattform weiter nach oben und lasst euch von hier auf die Ebene neben euch fallen. Wartet auf den nächsten Niedrigstand der Lava und rennt sofort rüber zu der anderen Puste-Plattform. Sie bringt euch hoch zu dem Stern. Haltet dabei die Plattform durch konstantes Pusten in der Luft.

Stern 4: Fallt bei niedrigem Lavastand auf die Ebene zwischen die beiden Puste-Plattformen und lauft auf die nächste Puste-Plattform. Sie bringt euch hoch zu der wackeligen Brücke mit dem nächsten Stern.

Stern 5: Lauft auf die Insel mit der Feuer spuckenden Blume und nutzt die angrenzende Puste-Plattform, um hoch auf die Wolken zu gelangen. Sammelt dort das Gold und den Stempel ein. Lasst euch nun durch die Öffnung in der Wolkendecke fallen und ihr landet auf der Pflanze darunter. Sammelt den letzten Stern ein.

Krone-Rätselhaus
Marathon im Rätselhaus

Erledigt alle Räume in zehn Sekunden. Für fast alle Abschnitte solltet ihr das Katzenkostüm tragen. Es hilft bei langen Sprüngen und dem Ausschalten der Gegner.

Stern 6: In dem Raum mit den vielen Kisten könnt ihr den Stern in der Kistengruppe entdecken, die sich in der rechten oberen Ecke befindet.

Stern 8: In dem Raum mit den Basebällen hilft die Feuerblume ungemein. Ohne euch zu bewegen, wartet ihr, bis die Gegner-Gruppe nicht mehr den Weg zum Stern blockiert und schleudert dann einen Feuerball auf den Baseball direkt vor euch. Dieser rollt nun direkt zum Stern.

Stern 9: In dem Raum mit den Trampolin-Gegnern hilft das Katzenkostüm ungemein, da ihr bei dem Sprung nicht so extrem auf euer Timing achten müsst.

Stern 25: In dem Raum mit den schwarzen Stachel-Gegnern und den beiden fleischfressenden Pflanzen müsst ihr darauf achten, dass ihr die Blumen erst aufhebt und mit ihnen die anderen Gegner fresst. Ohne die Pflanzen kann der Raum nicht geschafft werden.

Stern 30: Hinter den riesigen Münzhaufen ist der letzte Stern. Passt auf das Zeitlimit auf. Die vielen Münzen können sehr verlockend sein, das Einsammeln dauert aber eine Ewigkeit.

Krone-Krone
Der Weg des Champions

Sammelt unbedingt sehr viele Extra-Leben, bevor ihr euch mit diesem Level anlegt! Hier werden all eure Sprungfähigkeiten, euer Timing und eure Reaktionen getestet. Nutzt am besten Peach oder Rosalina, da beide länger in der Luft bleiben können als die anderen. Auch der Waschbär-Anzug ist hier sehr hilfreich. In diesem Level bekommt ihr keinen goldenen Waschbär-Anzug nach fünf verlorenen Leben. Denkt daran: Das Wii-U-Pad kann noch nicht einzeln gekauft werden, also bekämpft den Wurfreflex! Bevor es zu schlimm wird, legt das Spiel beiseite und macht eine Pause.

Stern 1: Nach dem Abschnitt mit den bunten Beep-Blöcken erreicht ihr eine Glasrohrkanone. Vor dieser liegt der Stern.

Stern 2: Diesen Stern findet ihr nach dem Bereich mit den Stachelwalzenschaukeln. Er liegt vor dem nächsten Teleport-Block.

Stern 3: Der letzte Stern des Spiels befindet sich direkt am Anfang der Beschleunigungsstreifen. Achtet auf die Schockwellen der Buzzer und denkt daran, dass ihr in diesem Bereich nicht anhalten könnt.

Wundert euch nicht, wenn euch jetzt noch fünf Stempel fehlen. Diese erhaltet ihr, wenn ihr mit jedem einzelnen Charakter jedes Level des Spiels beendet.

Heiko Mette

Welt Krone-Pilz

JUBILÄUMS-NACHZÜGLER

Nachgereichte Glückwünsche aufgrund von Platzproblemen in den letzten Ausgaben!

Liebes N-Zone Team,

als Leser der ersten Stunde möchte ich es mir nicht nehmen lassen, euch auf diesem Weg zur 200. Ausgabe zu gratulieren. Kaum zu glauben, dass ihr bereits 200 Ausgaben auf die Beine gestellt habt und ich all diese gelesen habe. Obwohl man als leidenschaftlicher Spieler im Zeitalter des Internets alle nötigen Informationen (Reviews, News etc.) kostenlos bekommen kann, gibt es euch immer noch, was mir einmal mehr zeigt, dass es einzig und allein auf Qualität ankommt. Und diese liefert Ihr Monat für Monat ab. Macht weiter so! Im Anhang findet ihr übrigens ein Bild zum Thema „Nintendo ist überall“. Ich habe dieses Bild im Sommer in Büsum aufgenommen und musste zweimal hinschauen, um wirklich zu sehen, was da steht.
Herzliche Grüße,

Tarek

N-ZONE: Hallo Tarek, lieben Dank für deine langjährige Treue! Wir geben uns natürlich auch in Zukunft größte Mühe, um dich und alle anderen Leser in den nächsten 200 Ausgaben mit interessanter Lektüre zum Thema Nintendo zu versorgen. Vielen Dank auch für deinen witzigen „Wii Sports Bar“-Schnappschuss!

RICHTIGSTELLUNG

Dieses tolle Geburtstagsbild unserer Leserin Franzi wurde bereits im Rahmen unserer Jubiläumsausgabe abgedruckt, jedoch leider unter einem falschen Namen!

Hallo an das N-Zone Team,

ich wollte eine kleine Anmerkung zu der 200. N-ZONE-Ausgabe machen. Da ist euch scheinbar ein Fehler unterlaufen. In der Service-Rubrik habt ihr das Bild, das ich für euch gezeichnet habe, abgedruckt – und dazu erst mal: Ich fühle mich geehrt. Vielen Dank dafür! Aber ich heiße nicht Mona, vielleicht habe ich mich nur umständlich ausgedrückt. Das sollte nur eine Anlehnung an die *Wario Ware*-Reihe sein, wo halt „Mona“ (unter anderem) als Redakteurin und Fotografin „arbeitet“. Deshalb hab ich den Brief unter ihrem Namen geschrieben. Ich wollte das nur gesagt haben, aber das war wahrscheinlich ja nur ein Missverständnis.
Mit freundlichen Grüßen,

Franzi

N-ZONE: Hallo Franzi, da ist uns im Abgabe-Trubel wohl ein Fehler unterlaufen, denn im Heft stand leider tatsächlich der falsche Name unter deinem Forumsbeitrag. Deshalb hier die Richtigstellung inklusive des zugehörigen Gratulationsbildes (links).

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Zunächst eine kleine Erklärung über eine sinnvolle Veränderung unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgabe aus der vergangenen Ausgabe einzuräumen, präsentieren wir die Auflösung der letzten Wette erst in der N-ZONE 03/2014. Folglich starten wir in dieser Ausgabe direkt den Aufruf zur nächsten Wette, welche demnach in der N-ZONE 04/2014 aufgelöst wird. Im Endeffekt stehen euch also für die Bewältigung dieser und zukünftiger Wetten jeweils etwa vier Wochen an Zeit zur Verfügung, was die Teilnahme deutlich erleichtern dürfte. Wir wünschen auf jeden Fall schon mal viel Spaß und freuen uns auf eure originellen Verkleidungsfotos!

DIE AKTUELLE WETTE
Die gelungene Wii-U-Version von *Assassin's Creed 4: Black Flag* hat unser Piraten-Herz im Sturm erobert, und wenn wir während der vergangenen Weihnachtszeit nicht gerade die Kraft des heißen Grogs nutzen, verbrachten wir die freien Tage bei ausgedehnten Beutezüge in der Karibik-Umgebung des Spiels. So wettet Uwe, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe umsetzen können:

1. Schnappt euch typische Piraten-Klamotten und verkleidet euch möglichst originalgetreu im Stil der Charaktere aus dem Action-Adventure *Assassin's Creed 4: Black Flag*!

2. Auf dem Beweisfoto sollten mindestens zwei Personen zu sehen sein, die eine Piraten- oder Seefahrer-Verkleidung tragen. Erlaubt sind dabei alle Figuren, die ihr euch vorstellen könnt, egal ob diese wie Blackbeard aus der Realität stammen oder vollkommen eurer Fantasie entsprungen sind.

3. Diese Wettbedingung ist keine Pflicht und richtet sich an Perfektionisten: Wir würden uns riesig freuen, wenn der Hintergrund eures Fotos ebenfalls der Piraten-Thematik entsprechen würde. Ob Photoshop oder künstlicher Strand im Hallenbad – ihr habt freie Hand.

Uwe verpflichtet sich, einen Tag als Käpt'n Hinkebein verkleidet in der Redaktion zu arbeiten, wenn er seine Wette verliert.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Da wir in dieser Ausgabe einen neuen Einsendeschluss-Zyklus einführen, gibt es diesmal keine Wetteinlösung! Ab der nächsten N-ZONE läuft wieder alles seine gewohnten Bahnen – nur mit größerem Zeitpuffer.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Februar 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Dominik hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt die kleine Dixie zu Donkey Kong auf diesem Screenshot von *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*? Schickt eure Texte bis zum 15. Februar 2014 an redaktion@n-zone.de!

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

Ultimativer Guide.
Alle Infos zum Next-Gen-Start

Erlebe die volle Power der PS4

Jedes neue PS4-Spiel angetestet

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

- Für iPhone 5s/5c und alle iPhones mit iOS 7
- iOS 7 perfekt beherrschen
- Anwenderkurs für Apples iWork

Nur **€ 9,99**

WENDE-BOOKAZINE

- Portrait-Fotografie
- Alles über: Licht, Blitz, Ausstattung, Schwarz & Weiß u. v. m.
- Landschafts-Fotografie

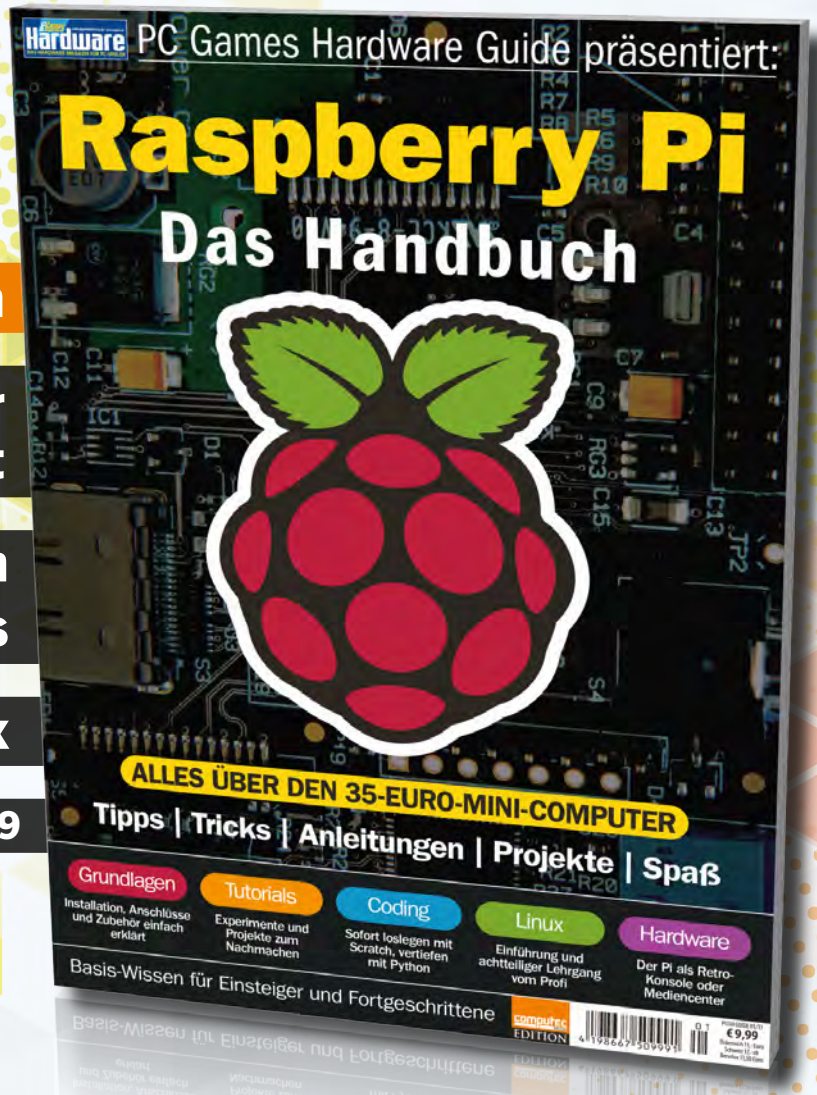
Auf 228 Seiten

Nur **€ 12,99**

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION



Auf 164 Seiten

Der Mini-Computer als Multitalent

Grundlagen und Tutorials

Coden mit Linux

Nur € 9,99

164 Seiten

So funktioniert Ihr Computer
- Für Einsteiger und Profis
- Viele Infografiken
- Wissen und Hintergründe

und vieles mehr

Nur € 11,99

Bauen und erschaffen im kreativen Open-World-Spiel
- 450 Tipps für Einsteiger
- Zahlreiche Crafting-Rezepte

Auf 180 Seiten

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Das letzte Turnier in der „N-ZONE Superliga“ ist längst Geschichte und es wird höchste Zeit für einen neuen Wettbewerb. Glücklicherweise hat sich unser Turnier-Experte Robin Cheah wieder bereit erklärt, auch die nächste Superliga-Aktion zu betreuen und mit seiner professionellen Organisation aufzuwerten!

2 Kurz vor Weihnachten haben wir eine Umfrage zum nächsten Turnier gestartet, um euren Spiele-Favoriten für den kommenden Wettbewerb zu ermitteln. Das Ergebnis dieser Umfrage wird voraussichtlich bereits feststehen, sobald ihr diese Ausgabe der N-ZONE in den Händen haltet. Den letztendlichen Turnier-Termin setzen wir jedoch so, dass auch die Leser dieser Ausgabe noch eine Chance zur rechtzeitigen Turnier-Anmeldung in der „N-ZONE Superliga“ erhalten.

3 Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ vorbei und klickt auf „Gefällt mir“. Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnierinfos versorgt – ganz komfortabel und problemlos.

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, der darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen. Einen dieser Beiträge präsentieren wir euch jeden Monat auf dieser Doppelseite in Form der „Facebook-Schmankerl“-Rubrik.

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission:

1. Wählt in *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* die Disziplin „Shorttrack 1000 m“ (Eisschnelllauf) und versucht, mit eurem Lieblingscharakter eine Rekordzeit hinzulegen.

2. Sobald ihr einen Lauf in einer zufriedenstellenden Zeit absolviert habt, haltet ihr die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.

3. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot eurer Rekordzeit in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 15. Februar 2014 eure Bestzeit per E-Mail an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst in diesem Zusammenhang nicht, uns eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Highscores überprüfen können.

4. Der Sieger unserer Highscore-Mission darf sich diesmal über eine waschechte Sonic-Mütze freuen. Ob man damit wirklich schneller rennen kann, entzieht sich unserer Kenntnis, aber auf jeden Fall spendet die flauschige Kopfbedeckung wohlige Wärme bei winterlichen Temperaturen!

FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER JERRY CANDAR:
Liebe N-ZONE, seit einem Jahr lese ich eure Zeitschrift und dank euch habe ich sehr viele Spiele gefunden, die mir gefallen.
1.) Wo testet ihr die Spiele, also in welcher Stadt?
2.) Wie bestimmt ihr die Kandidaten, wenn über ein Tunier-Thema entschieden wurde, denn ich würde gerne mal mitmachen.
3.) Könntet ihr mal ein riesiges Event machen?
Ich würde mich auf Antwort freuen! Liebe Grüße, Jerry
N-ZONE: Unsere Redaktion befindet sich in Fürth (Bayern). Die Kanditaten werden nach der Reihenfolge ihrer Anmeldung bestimmt und ein riesiges Event ist momentan leider nicht geplant.

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI PUGLIESE:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr auch Bilder posten. So hat Andi Pugliese ein tolle Collage erstellt und in einem Beitrag veröffentlicht. Dafür ein herzliches Dankeschön!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.

2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.

3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459

4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Nach dem letzten großen Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ sind bereits die Vorbereitungen für den nächsten Wettbewerb angelaufen. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga vorbei und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch in Zukunft keine Aktion entgeht!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

NINTENDO BLEIBT UNS ERHALTEN

Aus. Vorbei. Auf Wiedersehen. Nintendo ist am Ende und Shigeru Miyamoto muss sich schon bald mit Tauben um abgefallene Brotkrümel im Park prügeln. Verfolgt man die derzeitige, zutiefst kritische internationale Berichterstattung zum Mario-Konzern, so bleibt einem kaum ein anderer Schluss als dieser übrig. Der Grund für die pessimistische Stimmung: der nach wie vor ausbleibende Durchbruch hinsichtlich der Wii-U-Verkaufszahlen. Tatsächlich sieht die Situation bezüglich Nintendos Heimkonsole nicht allzu rosig aus. Nach und nach verweigern immer mehr Drittthersteller ihre Unterstützung und selbst Spieleserien wie *Super Mario*, die auf den Vorgänger-Konsolen als sichere System-Seller galten, haben viel von ihrer finanziellen Zugkraft verloren. In manchen Märkten wie dem Vereinigten Königreich besitzen schon jetzt mehr Leute eine Playstation 4 als eine Wii U. Können wir die gerade mal ein Jahr alte Konsole also einmotten und auf dem Dachboden verstauen? Ist das Warten auf ein neues HD-*Zelda* oder den nächsten Teil der *Metroid*-Serie vergebliche Liebesmüh, da Nintendo vor den Releases schon pleite geht? Die klare Antwort lautet: Nein und nochmals nein! Nintendo-Fans müssen sich keine Sorgen um die Zukunft ihrer Lieblingsfirma machen.

Erstens besitzt der Konzern mit dem 3DS ein starkes zweites Standbein. Regelmäßig zieht der Handheld den anderen Spielsystemen bei den Verkaufszahlen davon. Mit den Gewinnen, die Nintendo dadurch erzielt, kommen sie über die schleppenden Wii-U-Verkäufe noch lange Zeit hinweg. Zweitens wurde Nintendo schon oft für tot erklärt: Der Virtual Boy ist ein Flop? Nintendo ist am Ende! Playstation versus Nintendo 64? Sony zerstört den Mario-Konzern! Der GameCube verkauft sich unter den Erwartungen? Nintendo kann einpacken! Stets strafte der Mario-Konzern die lautesten Schreihälse Lügen. Drittens – und das ist der wichtigste Punkt: Kaum ein Videospielhersteller hat eine dermaßen treue Fan-Basis wie Nintendo. Auch wenn die Casual-Spieler nach und nach wegfallen, kann sich der Mario-Konzern der Unterstützung seiner Anhänger sicher sein. Wir wollen die aktuellen Probleme der Wii U nicht schönreden, ohne Frage hat Nintendo an ihnen zu kauen. Wir sind uns aber sicher: Im Endeffekt wird sich die Wii U in etwa bei den Verkaufszahlen des GameCube einpendeln. Das sind keine überragenden, aber dennoch ordentliche Zahlen. Von einem finanziellen Flop sind diese so weit entfernt wie Shigeru Miyamoto von Kämpfen mit Tauben im Park.

Euer N-ZONE-Team

Um an *Hyrule Historia* zu gelangen, müsst ihr einen Leser für unser Heft werben. Weitere Infos unter: *shop.computec.de/nzone/leser-werben-leser*.

ABO-FRAGE

Hallo liebe N-ZONE,
ihr seid für mich die absolut beste Videospiele-Zeitschrift auf dem Markt! Ich freue mich immer schon unheimlich auf das Heft, wenn ich auf dem Weg zum Kiosk bin, um es zu kaufen.

N-ZONE: Das hört man doch gerne! Vielen Dank für das tolle Lob.

Ich finde besonders eure Retro-Rubrik klasse. Aber auch die Tests lese ich sehr gerne, da sie mir immer helfen, wenn ich mich entscheiden muss, welches Spiel ich mir kaufen soll. Doch ein paar Sachen vermisse ich in den neueren Ausgaben der N- ZONE: Crankys Rumpelkammer und Warios Sinnloswissen waren stets die ersten Rubriken, die ich mir beim Lesen des Heftes angesehen habe. Die Texte haben mich regelmäßig zum Schmunzeln gebracht!

N-ZONE: Anfragen zu diesen Rubriken hören wir immer wieder, darum antworten wir dir hier einmal stellvertretend für alle Freunde von Wario und Cranky. Das Problem ist: Sowohl Crankys Rumpelkammer als auch Warios Sinnloswissen wurden zu 100 % von unserem Ex-Kollegen, dem wandelnden Nintendo-Lexikon Christoph Kraus, geschrieben. Kein anderer Redakteur verfügt über einen dermaßen ausgeprägten Fundus an nutzlosen Nintendo-Fakten, sodass wir die Rubriken mit Christophs Weggang leider begraben mussten.

Nun habe ich eine Frage: Ich würde mir gerne ein N-ZONE-Abo zulegen und als Prämie das Buch *Hyrule Historia* erhalten. Diese Prämie ist schon in den letzten zwei Ausgaben eurer Zeitschrift abgebildet, in eurem Online-Shop hingegen nicht. Was muss ich machen, um die Prämie zu erhalten?

N-ZONE: Du hast recht, zwischenzeitlich war das Buch nicht mehr im Abo-Shop vorrätig. Seit Mitte Dezember haben wir es aber wieder im Angebot. Um *Hyrule Historia* zu erhalten, reicht ein Abo-Abschluss aber leider nicht; dafür musst du selber einen Freund für ein N-ZONE-Abo werben. Unser Tipp: Schließ ein Abo der N-ZONE ab und erkundige dich in deinem Freundeskreis, wer ebenfalls daran interessiert ist – und schon ist das *Zelda*-Nachschlagewerk dein!

Mit vielen Grüßen, euer **Max**

EINSPRUCH!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Die üblichen Lobeshymnen lasse ich hier mal weg, ihr wisst ja sowieso, dass ihr die Besten seid. Nun zu meinen zwei kurzen Anliegen:

1. Als großer *Ace Attorney*-Fan habe ich Plätzchen ganz im Phoenix-Wright-Stil gebacken. Ich habe ein Bild gesendet und würde mich freuen, wenn ihr es abdrucken würdet.

N-ZONE: Na, das machen wir doch mit allergrößter Freude! Wir gratulieren zu deinem Backtalent und wischen den Sabber weg, der uns beim Anblick deiner Kekse aus den Mundwinkeln rinnt.

2. In eurem Test zum neuen *Phoenix Wright* schreibt ihr von „Simon Blackquill aus *The Twisted Samurai*." Allerdings ist der Staatsanwalt eine von Capcom erfundene Figur. Einen Anime, Manga oder ein Spiel namens „The Twisted Samurai" gibt es nicht! Dabei handelt es sich nur um Blackquills Spitznamen im Spiel. Was hat es damit auf sich?

N-ZONE: Mit diesem Einspruch hast du vollkommen recht – und wir wollen dir gerne verraten, wie es zu diesem Fehler gekommen ist. Nachdem ein Redakteur in der N-ZONE einen Text verfasst hat, geht dieser durch mehrere Instanzen, die ihn auf etwaige Fehler untersuchen. Irgendwo während dieses Vorgangs wurde beim Test von *Dual Destinies* jedoch, anstatt ihn von Fehlern zu bereinigen, diese Ungereimtheit erst eingebaut. Wir bitten vielmals um Entschuldigung!

Danke schon mal für eure Antworten! Macht weiter so, denn ihr seid einfach das beste Magazin auf dem Markt. Hochachtungsvoll, euer treuer Abonnent

Massimo

WI(I)ESO KEINE Wii?

Hallo!
Ich habe eine kleine Anmerkung zu eurem Heft: Auch wenn die Wii nicht mehr produziert wird, finde ich es schade, dass ihr die meisten neu erscheinenden Spiele für die Konsole gar nicht mehr testet. Immerhin erscheinen von vielen Wii-U- und 3DS-Titeln auch noch Wii-Versionen. Ich würde es daher gut finden, wenn in einem kleinen Kasten stets auch ein Kurztest zu diesen Versionen Platz finden würde, so wie ihr es im Test zu *Skylanders: Swap Force* gemacht habt. Bei *Disney Infinity* hingegen habt ihr die 3DS-Version behandelt, die Wii-Fassung hingegen links liegen gelassen, was ich sehr schade fand. Die Wii ist noch nicht tot und sollte nicht vergessen werden.

N-ZONE: Wir können deinen Wunsch nachvollziehen. Bei größeren Titeln werden wir das auch noch eine Weile so handhaben. Irgendwann nach dem Ende einer Konsolen-Generation muss aber auch mal ein Schlussstrich gezogen werden – immerhin ist der Wii-Nachfolger Wii U schon über ein Jahr auf dem Markt. Manche Spiele-Hersteller entscheiden sich inzwischen sogar, uns gar keine Testmuster der Wii-Fassungen mehr zu schicken.

Ansonsten: Macht weiter so!
Gruß, **André**

Auch über ein Jahr nach dem Generationenwechsel erscheinen manche Spiele, etwa *Disney Infinity*, neben der Wii U und dem 3DS auch noch für die gute, alte Wii.

Unser Leser Massimo ließ uns dieses Bild seiner *Ace Attorney*-Backkünste zukommen. Wir bedanken uns und bewundern die stilvolle Umsetzung des Schriftzugs.

WERTUNGSKRITIK

Hallo N-ZONE-Team,
ich lasse die Lobeshymnen mal weg, aus einem ungewöhnlichen Grund: Ich bin maßlos enttäuscht von euch. Wollt ihr wissen, warum?

N-ZONE: Aber unbedingt! Wir wollen ja schließlich, dass unsere Leser zufrieden sind. Sag uns, wo der Schuh drückt.

Ihr habt in letzter Zeit meiner Meinung nach ein paar sehr unfaire Wertungen vergeben, so etwa an *Sonic Lost World*. Ich bin ein großer *Sonic*-Fan und habe mich demzufolge sehr auf die 3DS-Version des Spiels gefreut (eine Wii U besitze ich nicht). Subjektiv betrachtet finde ich es auch sehr gelungen und würde ihm eine Wertung von 93 % geben. Aber auch aus objektiver Sicht finde ich, dass ihr das Spiel viel zu schlecht bewertet habt. Ihr sagt, dass einer der großen Kritikpunkte der Wii-U-Fassung, nämlich das Frustpotenzial, auf dem 3DS größtenteils ausbliebe. Zudem schreibt ihr, dass das Leveldesign besser und die Steuerung weniger schwammig seien. Nur die Grafik beschreibt ihr als schlechter als auf der Wii U und sagt, das sie ruckele. Wirklich drastische Ruckler konnte ich aber nur sehr selten feststellen, sodass dies für mich nur ein sehr kleiner Minuspunkt ist. Obwohl die 3DS-Version viele Mängel ihrer großen Schwester behebt, habt ihr ihr trotzdem nur 73 % und somit lediglich drei Prozentpunkte mehr als der Fassung für Wii U gegeben. Ich denke, 75–80 % hätte *Lost World* für den 3DS auf jeden Fall verdient! Ich hatte nach all den teilweise sehr schlechten Wertungen, die das Spiel weltweit erhalten hat, gehofft, dass wenigstens ihr, das seit vielen Jahren faire, informative, nachvollziehbare und vor allem beste Nintendo-Magazin, dem Spiel ein halbwegs gerechte Bewertung geben würdet.

N-ZONE: Erst einmal: Danke für das gut versteckte, aber dafür umso schönere Lob am Ende des Absatzes. Nun aber zu deinen Kritikpunkten: Du hast recht, die 3DS-Fassung von *Sonic: Lost World* ist besser als jene für die Wii U – weshalb wir sie auch etwas besser bewertet haben. An den prinzipiellen Schwächen des Spiels ändert das aber nichts: Die 3D-Levelabschnitte spielen sich einfach nicht allzu unterhaltsam, einige Spielelemente wie die Wisp-Kräfte erweisen sich als nutzlos und die Steuerung ist besser als auf der Wii U, aber trotzdem sehr fehleranfällig. Um eine Wertung über 75 % zu rechtfertigen, muss ein Spiel gewisse Qualitäten besitzen, die wir in *Lost World* einfach nicht ausmachen konnten. Darum hat es auch nichts mit fehlender Fairness zu tun, wenn wir dem Spiel eine vergleichsweise niedrige Wertung geben. Die weltweit schlechten Testurteile kommen schließlich auch nicht von ungefähr. Im Vergleich zum Metacritic-Durchschnitt von 59 % schneidet der blaue Igel bei uns sogar noch ziemlich gut ab. Sebastian Zelada, der den Test geschrieben hat, bezeichnet sich selbst übrigens auch als großen *Sonic*-Fan. An Sympathie gegenüber dem blitzschnellen Stachelträger mangelt's also nicht.

Bereits in der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir euch an dieser Stelle einige der Kunstwerke präsentiert, die wir im Rahmen unseres *Sonic*-Gewinnspiels erhalten haben. Nun folgt die zweite Ladung der hübschesten Einsendungen. Ob ihr zu den Gewinnern des Preisausschreibens gehört, erfahrt ihr übrigens auf Seite 7!

Aber wie ich ja bereits angemerkt habe, bin ich ein sehr großer *Sonic*-Fan, vielleicht sehe ich das Spiel deswegen ein wenig zu sehr durch die rosarote Brille. Mein zweiter Kritikpunkt betrifft *Mario und Luigi: Dream Team Bros.* für den 3DS. Rollenspiele liebe ich fast noch mehr als *Sonic* und die RPGs rund um den pummeligen Klempner gehören zu meinen Favoriten. Im Test bemängelt ihr fast nur die vielen Dialoge und den leichten Schwierigkeitsgrad und seht ansonsten keine großeren Mängel. Warum erhält das Spiel dann nur 83 %? Das um Welten schlechtere *Paper Mario: Sticker Star* hat nur zwei Prozentpunkte weniger erhalten und der Vorgänger *Mario und Luigi: Abenteuer Bowser* stolze 88 %.

N-ZONE: Wenn wir jeden Titel mit wenigen drastischen Kritikpunkten nur auf dieser Basis bewerten würden, so würde es in Zukunft zahlreiche Wertungen um die 95 % und höher geben. Ein Spiel muss aber mehr bieten als das, um herausragend zu sein. *Dream Team Bros.* ist ein sehr unterhaltsamer Titel, er bietet aber im Vergleich zu den Vorgängern so gut wie nichts Neues und läuft auf sehr sicheren Pfaden. Und ganz ehrlich: 83 % sind doch wirklich gut! Um diese Bewertung zu erhalten, muss ein Spiel schon einiges richtig machen. Prinzipiell gilt: Unsere Testurteile können natürlich nicht universal für alle Geschmäcker gelten. Was wir im Test ganz toll finden, kann ein Leser schrecklich öde und schlecht finden – und umgekehrt. Wir versuchen, einen Anhaltspunkt dafür zu bieten, ob die Mehrheit der Spieler etwas mit einem Titel anfangen kann oder nicht. Solltest du ein Spiel sehr mögen, welches wir deiner Meinung nach zu schlecht bewertet haben, dann lass dir davon nicht die Freude vermiesen!

Ich finde diese Test-Ausreißer sehr schade, weil ich bisher noch selten von euch enttäuscht wurde. Bisher haben eure Tests fast immer mit meiner Meinung übereingestimmt und ihr habt mich vor vielen Fehlkäufen bewahrt.

N-ZONE: Siehst du – genau darauf wollen wir hinaus: Während du zum Beispiel *Sonic: Lost World* toll findest, können viele andere Spieler damit wahrscheinlich nichts anfangen. Für diese wäre der Titel dann ebenfalls ein Fehlkauf gewesen.

Nach all dem Gemecker will ich aber trotzdem anmerken, dass ich euer Heft sehr informativ finde. Zudem habe ich noch eine Frage: Es gab mal Gerüchte um einen zweiten Teil zum DS-Titel *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft*. Doch nun gehört Entwickler Bioware zu EA, und die Chancen auf eine Fortsetzung scheinen gering. Wisst ihr was darüber?

N-ZONE: Geheime Informationen dazu besitzen wir leider auch nicht. Die Chance, dass das DS-Rollenspiel fortgesetzt wird, sind aber ausgesprochen gering; einerseits, wie du richtig anmerkst, weil Bioware nun fix zu Electronic Arts gehört, und andererseits, weil sich das Spiel mehr schlecht als recht verkauft hat.

So, das war's von mir. Gratulation zur 200. Ausgabe! Viele Grüße,

Julian

KEINE POST

Liebes N-ZONE-Team,
erst mal ein Lob an euch (was ihr sicher nicht selten hört). Ich habe zwei Fragen, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt. Nummer 1: Soweit ich gehört habe, sollte laut Nintendo der TVii-Service für die Wii U noch im Jahre 2013 in Europa verfügbar sein. Jetzt ist das Jahr rum und es gibt immer noch keine Ankündigung seitens Nintendo. Wisst ihr, was da vor sich geht und wann der TVii-Dienst endlich erreichbar sein wird?

N-ZONE: Tatsächlich sollte der Service eigentlich noch im Jahr 2013 starten. Wir zitieren von der offiziellen Homepage: „Nintendo TVii wird 2013 in bestimmten Regionen Europas verfügbar sein. Weitere Informationen dazu werden rechtzeitig bekannt gegeben." Wir haben bei Nintendo nachgefragt, aber bis Redaktionsschluss dieser Ausgabe in der zweiten Dezember-Hälfte leider keine abschließende Antwort erhalten. Sollte sich in den letzten Tagen des Jahres im Hinblick auf Nintendo TVii noch etwas getan haben, so hast du dir die Software beim Lesen dieser Zeilen wahrscheinlich schon heruntergeladen – wir bezweifeln es aber und rechnen mit einer Veröffentlichung 2014. Bestätigt wurde uns immerhin, dass sich der Service für Europa weiterhin definitiv in Planung befindet. Sobald wir weitere Informationen von Nintendo bezüglich des TVii-Kanals erhalten, werden wir es euch natürlich mitteilen.

Nummer 2: Wie ihr bestimmt wisst, hat Nintendo den Versand von virtuellen Briefen über Spotpass im Nintendo-Briefkasten eingestellt. Auch im für den 3DS optimierten Miiverse, das seit Mitte Dezember verfügbar ist, lassen sich keine Nachrichten und keine Freundesanfragen versenden. Die Funktionen sind also im Vergleich zum Miiverse der Wii U ziemlich eingeschränkt. Soweit ich das verstanden habe, wird dieses Vorgehen – zumindest im Fall des Briefversands – durch unangemessene Texte und Bilder einiger User begründet, welche diese an andere Spieler versendet haben sollen. Die Reaktion, daraufhin die Spotpass-Funktion abzuschalten und den Dienst damit praktisch lahmzulegen, finde ich definitiv übertrieben. Warum bestraft Nintendo den Großteil der Nutzer, die sich anständig verhalten, nur weil ein paar Nutzer sich daneben benehmen? Ich denke, es hätte auch eine andere Möglichkeit gegeben, mit dem Problem umzugehen.

N-ZONE: Genaue Details zu dem Fall hat Nintendo nicht bekannt gegeben. Inoffiziell heißt es jedoch, dass in mehreren Fällen pädophil veranlagte Männer im Internet Freundescodes mit Minderjährigen austauschten. Anschließend schickten sie den Kindern unangemessene Bilder. Angeblich haben in Japan einige der pädophilen Nutzer sogar Treffen mit ihren Opfern über den Service organisiert. Ganz gleich, ob es sich so oder nur so ähnlich zugetragen hat – solche News sind Gift für Nintendo. Als betont familienfreundliches Unternehmen kann es sich der japanische Konzern nicht erlauben, auch nur im Ansatz mit Kindesmissbrauch oder sexueller Belästigung Minderjähriger in Verbindung gebracht zu werden. Den gesamten Briefkasten-Dienst daraufhin faktisch unbrauchbar zu machen, ist hart, aber konsequent. Das Miiverse könnte theoretisch auf dieselbe Weise missbraucht werden, sodass Nintendo hier gleich von Beginn an einen Riegel vorgeschoben hat. Übrigens wurden in Japan und Amerika aus demselben Grund auch die meisten Funktionen des Swapnote-Service deaktiviert. Bei uns ist das virtuelle Daumenkino noch gar nicht erschienen, was nun höchstwahrscheinlich auch so bleiben wird.

Liebe Grüße, **Tobias**

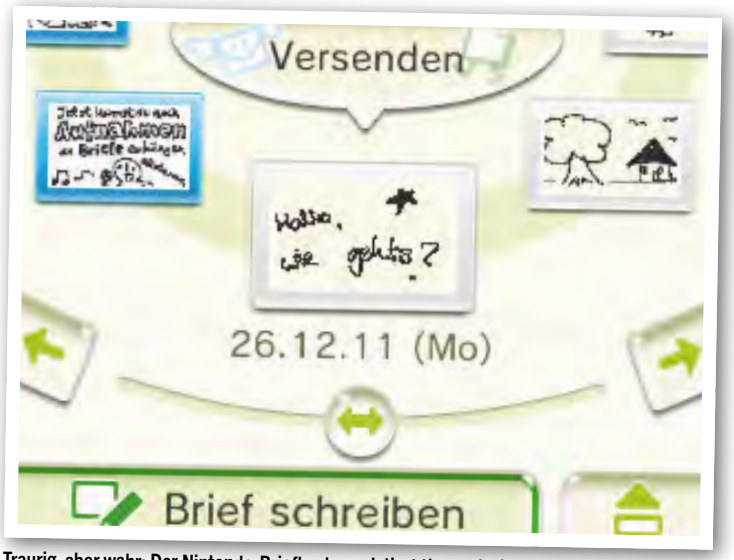
NIX ZU SEHEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich muss zugeben, dass ich euer Heft noch nicht allzu lange lese. Davor habe ich mir die *GamePlay* gekauft, bei der eure fleißigen Mitarbeiter Marco Cabibbo und Benjamin Kegel mitgewirkt hatten. Leider war da aber schon nach zwei Ausgaben Schluss. Aber ihr habt mich wirklich überzeugt und macht eure Arbeit sehr gut! Vor allem den Retro-Teil finde ich klasse und euer stetes Streben nach Verbesserungen ist löblich.

N-ZONE: Freut uns sehr, wenn dir unser Heft gefällt! Und wie du richtig anmerkst: Wir bemühen uns kontinuierlich, für unsere Leser noch besser zu werden.

Aus Zeitmangel bin ich eher Gelegenheitsspieler. Die Wii U sagt mir trotz meiner wenigen Freizeit zu, was vor allem am praktischen Controller liegt. Zum raschen Surfen im Internet ist er ideal geeignet. Die Sache hat aber einen Haken: Warum wählt Nintendo als primäres Videoportal Youtube? Ich sehe mir gerne aktuelle Videos an, darunter natürlich auch Musikvideos. Diese sind aber in Deutschland so gut wie nie verfügbar. Klar, schuld daran ist der Rechte-Verwertungsdienst GEMA. Aber warum packt Nintendo dann nicht einfach eine Funktion auf die Konsole, sich einen beliebigen Video-Player herunterzuladen?

Nicht nur Wii-U-Spieler, sondern sämtliche Youtube-Nutzer Deutschlands haben unter den nervigen GEMA-Sperren auf dem Videoportal zu leiden. Vor allem Musikvideos sind hierzulande in 90 % der Fälle gesperrt und damit nicht aufrufbar.



Traurig, aber wahr: Der Nintendo-Briefkasten existiert theoretisch zwar noch, ist praktisch aber Geschichte. Nintendo hat die Spotpass-Funktion deaktiviert und somit das Versenden von virtueller Post de facto unmöglich gemacht.

N-ZONE: Obwohl wir deinen Frust nachvollziehen können, lässt sich Nintendo hier kaum ein Vorwurf machen. Youtube ist nun einmal für einen Großteil der Welt das Videoportal Nummer 1. Abgesehen von Musikvideos sind zudem die meisten Inhalte auch in Deutschland verfügbar. Übrigens kannst du dir auch auf anderen Konsolen nicht einfach einen beliebigen Player herunterladen. Zumeist ist man an die Portale beziehungsweise Videoformate gebunden, welche von den Herstellern vorgesehen sind. Ob das gerechtfertigt ist oder nicht, darüber lässt sich streiten. Es ist auf jeden Fall die übliche Praxis.

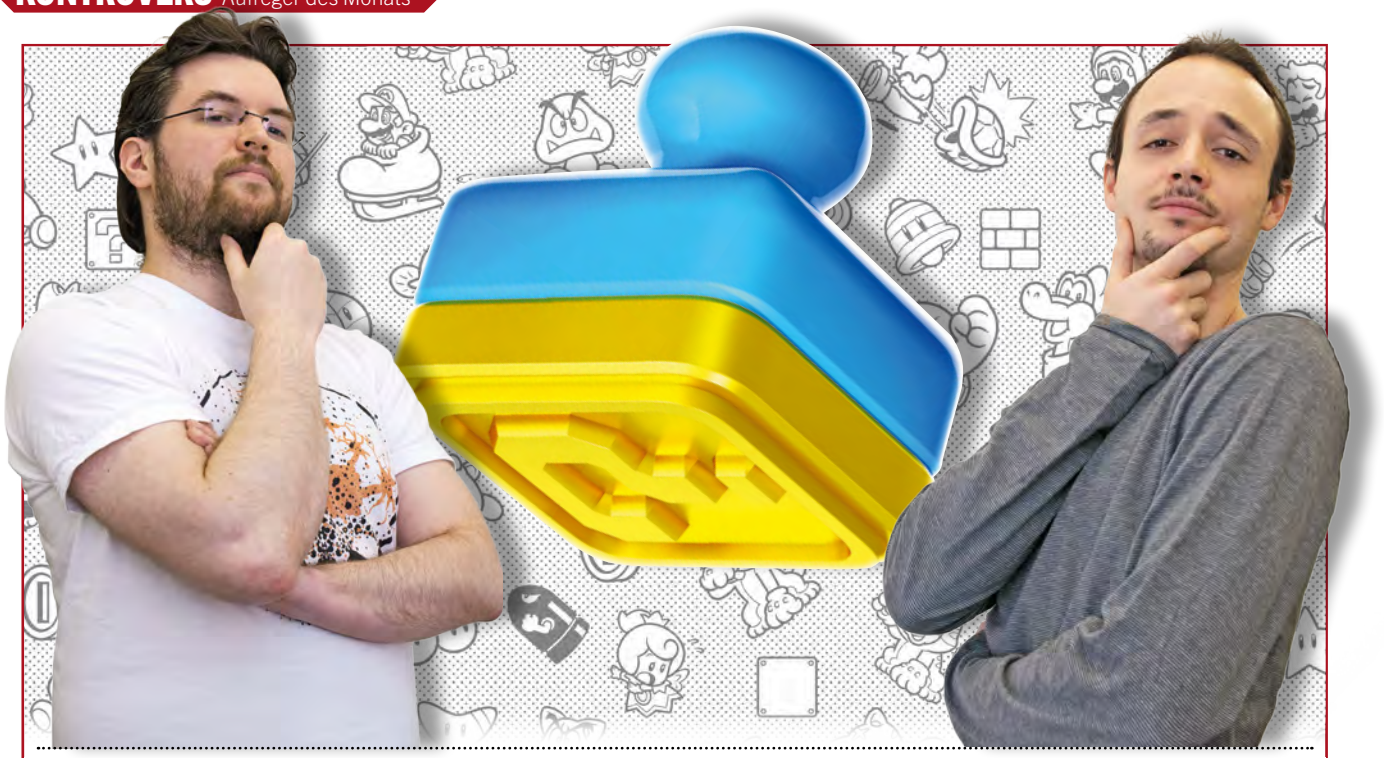
Trotz einiger fragwürdiger Entscheidungen habe ich stets zu Nintendo gehalten. Aber durch Probleme wie die fehlende Flash-Funktion weiß ich nicht, wie lange das noch so bleiben wird. Ich bekomme das Gefühl, dass die Wii U viel zu früh und damit „unfertig" veröffentlicht wurde. Es wäre besser gewesen, wenn sich Nintendo bezüglich der Veröffentlichung der Konsole noch ein halbes oder ein Jahr mehr Zeit gelassen hätte. Die ganzen Funktionen erst nach und nach nachzureichen, finde ich ziemlich bescheuert.

N-ZONE: Auch hier wollen wir Nintendo ein wenig in Schutz nehmen: Eine Konsole „unfertig" zu veröffentlichen und erst im Nachhinein durch allerlei Patches zu verbessern, ist heutzutage leider ganz normal. Sieh dir doch mal Xbox One und Playstation 4 an: Beide Systeme benötigten am Erscheinungstag ein gewaltiges Update, um grundlegende Funktionen nutzbar zu machen. Microsofts Konsole kann ohne den Day-one-Patch nicht einmal zum Spielen verwendet werden! Auch hier gilt: Diese Vorgehensweise ist fragwürdig, aber nichts, was alleine Nintendo angelastet werden kann. Allerdings hoffen wir wie du, dass dieser Trend irgendwann einmal wieder nachlässt. Vor allem finden wir es ausgesprochen nervig, dass nicht nur die Konsolen, sondern auch die Spiele inzwischen trotz massiver Bugs und Fehler veröffentlicht und erst im Nachhinein gepatcht werden. Ein gutes Beispiel hierfür stellt *Assassin's Creed III* dar: Der Titel enthielt zum Release ein paar unnötige Bugs.

So, das war eigentlich auch schon alles, was ich mir von der Seele reden wollte. Ich wünsche euch ein gutes Jahr 2014, liebe Grüße,
Moritz Brüggemann

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



NINTENDO GEHT STEMPELN

In *Super Mario 3D World* durften wir bereits auf die Stempeljagd gehen, nun erwartet uns in *NES Remix* die zweite Fuhre der Sammel-Siegel – wird das etwa ein echtes Achievement-System?

Benjamin: Nun, Lukas, ich denke, zunächst sollten wir grob das Thema umreißen, um das es uns auf dieser Seite geht. Wir unterhalten uns heute über sogenannte Achievement-Systeme. Dabei handelt es sich um Programme, die einen Spieler für ganz besondere Leistungen innerhalb eines Games mit einem Abzeichen belohnen, quasi kleine Fleißaufgaben, die den Spieler dazu motivieren sollen, mehr Zeit mit einem bestimmten Titel zu verbringen oder besonders gewagte, kreative oder Ausdauer fordernde Aufgaben zu bestehen. In den meisten Fällen dürfen solche Achievement-Abzeichen dann online in der Spieler-Gemeinschaft vorgezeigt werden – auf besonders schwierig zu erlangende Errungenschaften kann man dann natürlich umso stolzer sein! Auf anderen Konsolen kennen wir ähnliche Konzepte bereits – auf der Xbox heißen sie „Gamerscores“, auf der Playstation „Trophäen“, auf Steam schlicht „Achievements“. Wie ist denn deine Meinung zu diesen Herausforderungs- und Belohnungsmodellen?

Lukas: Ach ja, die Achievements! Seit dem Start der Xbox 360 sind sie aus der Spielewelt nicht mehr wegzudenken. Wie du richtig anmerkst, dürften Spieler, die nur auf der Wii U oder dem 3DS zocken, damit wenig anfangen können, hat sich Nintendo einer Einbindung eines ähnlichen Systems bisher doch erfolgreich verweigert. Und ganz ehrlich, ich bin sehr froh darüber. Klar, wenn man das System noch nicht kennt, stellen diese kleinen Zusatzaufgaben eine nette Herausforderung dar: „Schließe Level XY in unter drei Minuten ab!“ oder „Führe eine fehlerfreie Kombo mit 50 Schlägen aus!“ Das Problem ist jedoch, dass diese Achievements jedem Sammler dasselbe Vorgehen aufdrängen: Was, wenn ich nicht durch einen Level hetzen will, nur damit mir am Ende ein kleiner Kasten versichert, dass ich ganz besonders schnell war? Aus diesem Grund habe ich die Archievement-Jagd auf Playstation und Xbox schon lange aufgegeben. Aber jetzt verrate doch mal, wie deine Einstellung dazu ist, Ben!

Benjamin: Mir geht’s da völlig anders, ich bin ein riesiger Achievement-Fan! Das liegt aber auch ganz klar an meiner Natur als Spieler – ich zocke nur wenige Games im Jahr, verbeiße mich aber mitunter wochenlang in dieselben Titel. All die kleinen und großen Herausforderungen zu bestehen macht mir eine Menge Spaß. Auf diese mitunter enorme Zeitfresserei lasse ich mich aber nur bei den Titeln ein, die mich derart fesseln, dass ich sie bedenkenlos drei, vier Mal hintereinander durchzocken kann, ohne gelangweilt zu werden. Auf den anderen Konsolen sind die Achievemenets eigentlich sehr beliebt. Genau deswegen habe ich mich bisher auch stets gewundert, dass Nintendo dieses Konzept beinahe völlig unberührt gelassen hat. Doch nun entdecken die Kollegen offenbar die Stempel für sich: In *Super Mario 3D World* können sie gesammelt, in *NES Remix* freigespielt werden. Im Miiverse darf man diese Siegel dann stolz herzeigen. Könnte das so etwas wie Nintendos Achievement-System werden?

Lukas: Du hast schon recht, wenn man ein Spiel sehr gerne mag, dann können Achievements das Spielgefühl bereichern. Bei manchen Titeln, die ich auf der Playstation 3 sehr intensiv gespielt habe, funkelt neben dem Spieltitel auch bei mir die Platin-Trophäe. Darum bezieht sich meine Kritik auch hauptsächlich auf das durchschnittliche Spiele-Futter, also jene Titel, mit denen man einmal Spaß hat und sie dann beiseite legt. Und ich denke, hier trifft mein Einwand zu. Bezüglich Nintendos Umgang mit dem Belohnungssystem zeigt sich eine gewisse Schizophrenie. *Super Mario 3D World* und *NES Remix* sind nicht die ersten Titel, in denen ihr Stempel sammelt; bei *Pilotwings Ressort* und der Streetpass-Mii-Lobby finden sich ähnliche Systeme. Zugleich erklärten die Japaner aber schon mehrmals, dass sie das Achievement-System nach Vorbild von Microsoft und Sony ablehnen. Ganz ehrlich: Worauf Nintendo mit dieser Halb-halb-Strategie hinauswill, ist mir nicht so recht ersichtlich.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862324

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2014
ab 19.02.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

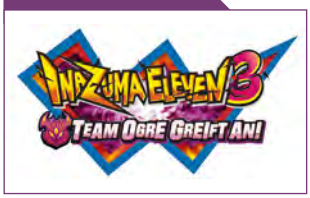
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Test)

In der nächsten N-ZONE starten wir das Testjahr 2014 direkt mit dem ersten großen Titel für Wii U. Wir prüfen, ob Donkey Kong auch die Wii U rocken kann!

DIE GESCHICHTE DER STORY (Reportage)

Während den Anfängen der Videospiele war sie teilweise nicht mehr als ein banales „Rette die Prinzessin", inzwischen ist sie nicht mehr wegzudenken: die Story.

INAZUMA ELEVEN (Test)



Mit etwas Glück, schafft es *Team Ogre greift an!* noch rechtzeitig für einen Test zu uns in die Redaktion.

DONKEY KONG COUNTRY (Retro)

Dieses Jahr wird *Donkey Kong Country* 20! In unserer Retro-Rubrik blicken wir auf die Anfänge der Reihe zurück.

Play Blu
Ausgabe 01-02/14

Playstation-Jünger aufgepasst: In der aktuellen PlayBlu erwartet euch die volle Packung PS4! Nicht nur hat das Team Sonys neue Konsole auf dem Prüfstand, sondern euch erwartet auch ein großer Test-Rundumschlag. Von *Killzone: Shadow Fall* über *Battlefield 4* bis hin zu *Knack* ist alles dabei. Und obendrauf gibt es noch aktuelle PS3-Hits und Blu-ray-Highlights.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur	Viktor Eippert
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Sebastian Zelada, Heiko Mette
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

25

JAHRE computec MEDIA

LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.videogameszone.de/computec25

MAGAZINE/E-PAPER	BOOKAZINES	WEBSEITEN	APPS	GAMES	GAMING-SERVER

computec MEDIA

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

EDGE DE #262 – JANUAR 2014

- DARK SOULS II: DAS PHÄNOMEN!
- QUANTUM BREAK: EIN DURCHBRUCH?
- SONYS GEHEIMWAFFE: VITA TV

JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE!

DE

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.